http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA DRIVE
MEGA-CD
L'era del videogioco in Compact Disc
Si apre un mondo affascinan
grazie alla potenza di MEGA
un lettore CD ora anche per
tuoi videogiochi preferiti;
maggiori quantità di immagi
grafiche e fotografiche compr
filmati e cartoni animati.
Rotazioni delle immagini co
sensazioni tridimensionali ed
effetti in scala come
zoom e riduzioni.
Qualità e quantità del suono
enormemente amplificate
dall'utilizzo del CD Digitale.
MA MEGA CD NON
E'SOLO VIDEOGIOCHI.
MEGA CD è anche Compac
Disc Audio: legge infatti i norm
Compact Disc musicali e pu
essere collegato al tuo impian
HI-FI o a cuffie audio.
Sono in uscita inoltreimportan
novità anche per i Videoclip
che, grazie al MEGA CD
diventeranno rielaborabili
graficamente.
MEGA-CD
COBRA COMMAND
SOL-FEACE
2
CD
INCLUSI
Mega CD deve essere collegato alla Console Mega Drive.
SEGA
GIOCHI PREZIO
MEGA DRIVE venduto

QUEEN COMPUTER *Software & games*

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2 *	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A LINE IN THE SAND *	99.900	
A - TRAIN	99.900	
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
AIR COMMANDER	59.900	
AIR SUPPORT		69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3 *		TEL
ALONE IN THE DARK *	109.900	
AMAZON	119.900	
AMOS 3D		79.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS COMPILER		69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000
AMOS PROFESSIONAL *		[illegible]
AMOS THE CREATOR V 1.3		99.000
EASY AMOS		59.900
AN AMERICAN TALE *	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	129.900	
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON	79.900	
ASHES OF EMPIRE *	99.900	69.900
ASSASSIN *		49.900
ATAC	99.900	
AV - 8B HARRIER ASSAULT *	TEL	TEL
B.A.T. II *	TEL	
B17 FLYING FORTRESS	99.000	TEL
BARBARIAN II *		TEL
BART VS. WORLD *		TEL
BATMAN - IL RITORNO *	TEL	TEL
BETTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *		TEL
BILL'S TOMATO GAME *		59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BUG BOMBER *	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	
CAR AND DRIVER *	TEL	
CARRIER STRIKE	79.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES II	69.900	
CATCH'EM *	49.900	49.900
CATTIVIK *		49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE *		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE *	119.900	
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONTRAPTIONS *	49.900	
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES *		TEL
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	69.900	59.900
CYBERBLAST *		49.900
CYTRON *		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	69.900	69.900
DARK SEED	99.900	
DARKLANDS	129.900	
DAUGHTER OF SERPENTS *	TEL	TEL
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	
DESERT STRIKE *		TEL
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLE BUG *		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III *	89.900	89.900
DREADNOUGHTS *	89.900	
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS *	TEL	TEL
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	169.000	
EPIC	79.900	69.900
ESPANA THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXODUS 3010 THE FIRST CHAPTER *		TEL
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	89.900	69.900
F 15 III *	109.900	
F 117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER *		59.900
FIRE & ICE		49.900
FIRE FORCE *		49.900
FLASHBACK *	TEL	TEL

TITOLO	IBM	AMIGA
FREE D.C.	79.900	
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL	
GLOBAL EFFECT	89.900	89.900
GOBLINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III	79.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET *	109.900	
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS		49.900
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	89.900	
JETFIGHTER II MISSION DISK *	59.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA *	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	69.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *		TEL
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY *		69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
LEEDS UNITED *	49.900	49.900
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II *	TEL	TEL
LIONHEART *		TEL
LIVERPOOL *	TEL	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY *		TEL
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	69.900	TEL
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING *	99.900	
MAX OVERKILL *	89.900	
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MC KIDS *		TEL
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
METAMORPHOSIS *		TEL
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM *	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
MOTORHEAD		49.900
MYRA THE LEGEND *		TEL
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *		59.900
NCAA BASKET	79.900	
NFL	69.900	
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL	59.900
NO GREATER GLORY		79.900
NO SECOND PRIZE *		TEL
NOVA 9		89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PANGO *		49.900
PINBALL FANTASIES *		49.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL		69.900
POPOLOUS II	TEL	79.900
PREISTORIK II *		TEL
PREMIERE		59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	89.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	
RAGNAROK *	TEL	
RAMPART		49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL	TEL
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	
REX NEBULAR *	119.900	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS *		79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME A.D. 92	89.900	TEL
SABRE TEAM *		59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *		49.900
SFIDE INVERNALI	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOWORLDS *		59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SIM EARTH	99.900	89.900
SIM FARM *	TEL	
SIM LIFE *	99.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER *	99.900	
SPOILS OF WAR *	69.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II *	99.900	
STAR LEGIONS *	99.900	
STARUSH *	TEL	TEL
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	TEL	
STRIKER		59.900
STUNT ISLAND *	129.900	
SUMMER CHALLENGE *	79.900	
SUPER CAULDRON *	49.900	
SUPERFROG *		TEL
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR		49.900
TASK FORCE 1942 *	129.900	
TEARAWAY THOMAS *		49.900
TERMINATOR II	39.900	
TEX - PIOMBO CALDO *	79.900	69.900
THE DARK HALF *	89.900	
THE HUMANS *	69.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	TEL	
THE LEGACY *	139.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES		59.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 *		59.900
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER *		TEL
THEATRE OF WAR	79.900	
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TRACON II *		59.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER		69.900
TROODLERS		49.900
TROLLS *	49.900	49.900
TURTLES II		49.900
TWILIGHT 2000		79.900
UGH! *	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II *	99.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)	49.900	
ULTIMA VII - PART II *	TEL	TEL
UTOPIA	69.900	
V FOR VICTORY *	109.900	
V FOR VICTORY II *	109.900	
VIKINGS		49.900
WAXWORKS *	79.900	
WEEN *	99.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER II	89.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS *	89.900	
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *		49.900
X - WING *	TEL	
ZOOL		49.900
ZYCONIX *	59.900	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

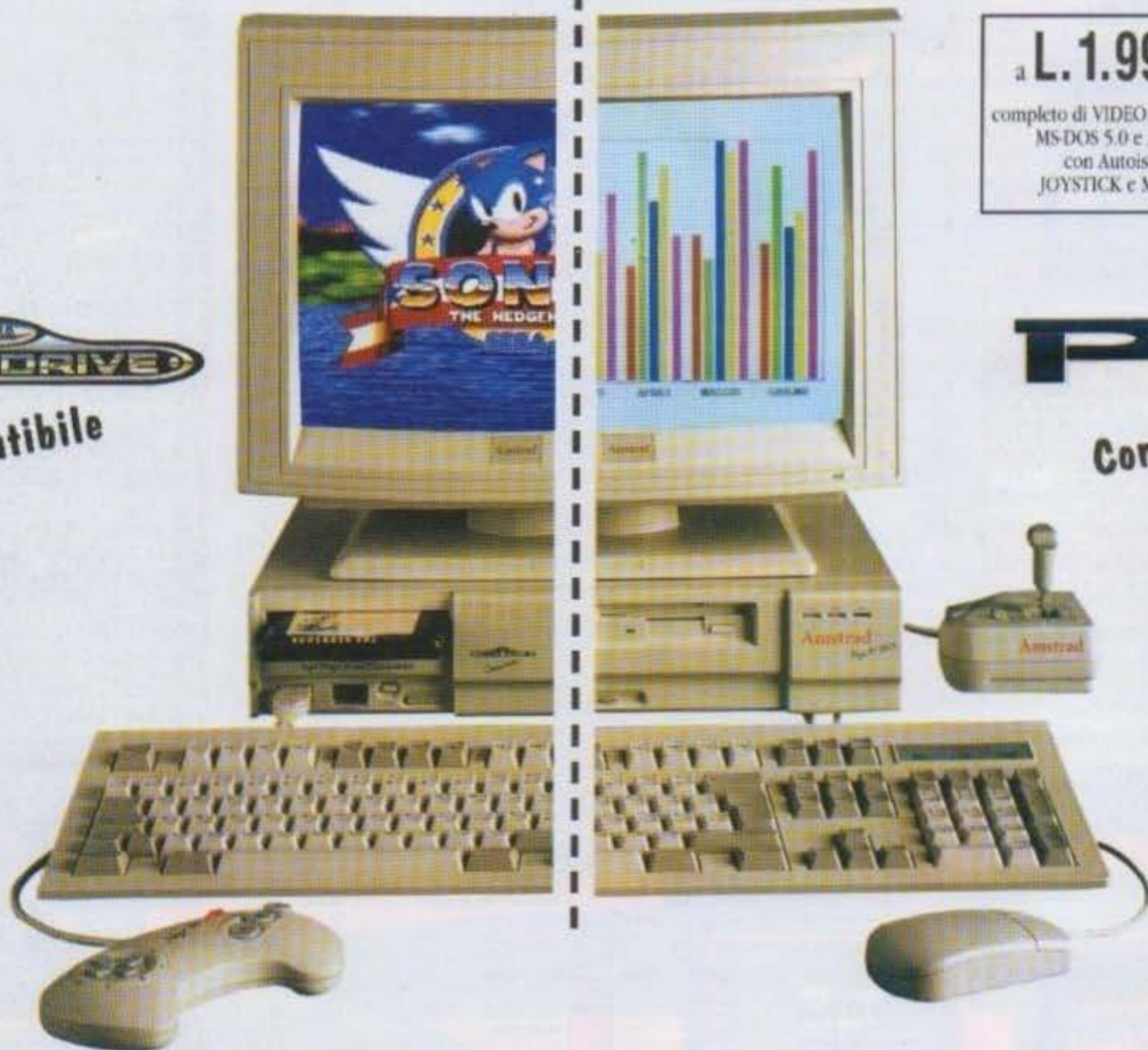
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F.

Mega PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIV FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINE

a **L. 1.990.000** +IVA

completo di VIDEO, DISCO RIGIDO da 40MB, MS-DOS 5.0 e AMSTRAD DESKTOP con Autoistruzioni, MOUSE, JOYSTICK e MANOPOLA GIOCHI

MEGA DRIVE Compatibile

PC Compatibile

Un potente PC professionale 386SX a 25MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/suono Megadrive.

MegaPC 386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.

http://www.oldgamesitalia.net/

Generalmente l'andamento di una pubblicazione è una faccenda interna dell'editore, non tanto per ragioni di segretezza quanto perché si ritiene - a ragion veduta - che ai lettori non interessi più di tanto sapere lo stato di salute di una rivista. Questa volta però abbiamo voluto fare un'eccezione e dividere con voi lettori la gioia per un traguardo che solo fino a qualche mese fa sembrava irraggiungibile.
Come avrete visto dallo strillo in copertina, di questo numero di K sono state stampate - o tirate, come si usa in gergo - 80.000 copie.
In un settore editoriale come quello della stampa specializzata non abituato a certe tirature - e per di più in un paese come il nostro dove si legge poco - si tratta di un traguardo di tutto rispetto di cui andiamo fieri. E ci piace pensare che ne sarete fieri anche voi lettori, che dopotutto siete quelli che l'hanno reso possibile. Ed è per questo che lo abbiamo strillato in copertina.
Sia che leggiate K dal primo numero o che l'abbiate scoperto oggi per la prima volta, grazie per aver reso possibile tutto ciò. Continueremo a fare il nostro meglio per farvi trovare ogni mese una rivista sempre più rispondente ai vostri gusti e interessi.

sommario

20 Derek Dela Fuente parla con la regina incontrastata delle avventure grafiche: Roberta Williams, l'autrice della serie di *King's Quest*.

70 Finalmente i simpaticissimi roditori suicidi tornano sugli schermi dei vostri Amiga, più pazzi che mai. Preparatevi a una lunga sfilza di notti in bianco.

77 La febbre di Cthulhu continua a mietere vittime: dopo *Alone in the Dark*, la Infogrames sfida gli investigatori dell'occulto con *Shadow of the Comet*, recensito per voi da Andrea Minini.

104-107 Alex Pasetto e Tiziano Toniutti hanno giocato per voi due fra i titoli più interessanti degli ultimi tempi per Mega Drive e Super Nintendo: un platform subacqueo e un coinvolgente e pazzo gioco di corse con i protagonisti della saga di Mario.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alex Pasetto, Mario Panda Voiello, Alessandro Diano, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Diego Tedeschi, Paolo Verri, Derek de la Fuente.

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Antonella Porfido e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Airline Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il bimotore turboelica *Shorts 360*.
Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!

L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda Sound-Blaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNEMENT: A.T.P.™ (Airline Transport Pilot)

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto: the Computer Flight people subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

AMBRA PERSONAL COMPUTERS

la scelta intelligente

Da oggi SoftMail propone anche i PC Compatibili della linea AMBRA.
Creati per chi, come te, esige il miglior rapporto prezzo/prestazioni, i PC AMBRA sono disponibili in molte configurazioni. Inoltre i PC AMBRA sono assemblati dal maggior produttore mondiale di PC garantendo quindi la massima compatibilità.
Ecco alcune combinazioni possibili:

Sprinta 386sx/25, VGA, HD 40Mb............1.490.000
Sprinta 486sx/33, SVGA, HD 100Mb.........2.390.000
Hurdla 486dx/50, SVGA, HD 213Mb.........4.440.000
Treka 386sl/20, VGA, HD 40Mb, notebook.2.200.000

Tutte le configurazioni comprendono: mouse, parallela, seriale, 4Mb di RAM, drive 3,5" HD, monitor a colori 14", DOS 5.0 e Windows 3.1 in italiano (con manuali), garanzia sul luogo per 12 mesi, assistenza sul software di base per 12 mesi. Prezzi IVA esclusa.

Se stai cercando un PC a basso costo senza rinunciare alla qualità telefonaci subito: troveremo insieme la configurazione ideale per le tue esigenze!

SOFTMAIL, P.O. BOX 293, 22100 COMO
Telefono 031-300-174 Fax 031-300-214

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 APRILE 93

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

PRENOTA SUBITO:
Strike Commander
Serpent Isl. (Ultima VII parte 2)
Scenery Italy (per FS4)
Tornado • X-Wing per PC
7th Guest (CD ONLY)

Harrier Jump Jet — 99.000
• PC 286/16, 1MB, DOS 5, HD, VGA
Il simulatore MicroProse per pilotare l'Harrier GR7 (a decollo verticale)

Falcon 3.01.1 Upgrade — 20.000
• Aggiornatore per Falcon 3 contiene anche alcune utilities e fixes al testo. (richiede Operation Fighting Tigers)

Ultima Official Book — 30.000 (25.000 se ordinato insieme ad un altro prodotto SoftMail!)
• Tutto quello che serve per risolvere i giochi della serie Ultima in 300 pagg. (tutta la serie dal I al VII, Savage Empire, Martian Dreams e le versioni NES)

Might & Magic IV: Clouds of Xeen — 134.000 (invece di 154.000!)
• PC 286, 2MB, VGA, HD
L'ultimo RPG della famiglia in offerta insieme al clue book di 220 pagg.

Gunship 2000: Official Strategy Guide — 25.000 (150.000 insieme a Programma e Scenario invece di 173.900!)
• PC 286/10, 640KB, HD
Comprende un tutorial anche per lo scenario aggiuntivo (Mission Builder, Antarctica & Filippine)

Speciale per simulatori di volo!
Con controllo per la potenza motore e due trim.
Disponibile fino ad esaurimento delle scorte: Virtual Pilot + F117A Nighthawk (richiede: 286/16, 640K) a sole Lit.215.000! (invece che Lit.288.900!)
(Per utilizzare la potenza motore richiede una scheda joystick che gestisca due joysticks sulla prima porta)

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME | PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO | FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE | COMPUTER | PREZZO

K • 15/4/93 — Spese di spedizione Lit. 8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000 — TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
Addebitate l'importo sulla mia:

N° della Carta di Credito — Scadenza

K NEWS

VECCHIE CONSOLE RINASCONO

Se n'era parlato a lungo, ma poi, come spesso accade, tutto sembrava dovesse finire in una bolla di sapone. Stiamo parlando di due console, la Jaguar della Atari e l'ex Multi System della Konix che sembravano essere scomparse nel nulla, sommerse da chissà quali altri progetti in uno scaffale polveroso della loro casa madre. Ora, improvvisamente, i due progetti hanno ripreso quota, e le due macchine pare debbano essere pronte per il mercato tra breve. Per il momento non si sa ancora molto delle due console. L'Atari Jaguar, attesa per il prossimo autunno, dovrebbe avere come processore principale un Motorola 68030 a 32 bit, con un secondo processore a 32 bit dedicato alla grafica e al sonoro. La macchina dovrebbe costare alla sua uscita in Inghilterra attorno alle 199 sterline, il software sarà principalmente su cartucce, anche se si sta già studiando l'opportunità di rendere il sistema CD-compatibile. Ancora meno si sa dellanuova Muliti SYstem, che non sarà più sviluppata dalla Konix, ma da una socirtà nata da una joint venture tra la brittannica MSU e la taiwanese TXC. Sicuramente sarà basata su un lettore CD e "ragionerà" a 32 bit con una velocità di 30 Mhz. Il prezzo dovrebbe attestarsi attorno a quello del Mega CD. I responsabili contano di riuscire nel primo anno a piazzare circa 150.000 pezzi della loro console, lanciandola con 8-10 titoli in contemporanea.

UNA FORMICA IN SALA GIOCHI

La Gremlin Graphics ha annunciato la prossima uscita di una versione coin-op del suo videogioco-mascotte Zool, per opera della Bell Fruit Manifacturing, casa nota per le sue slot machine, e che soltanto di recente ha cominciato ad interessarsi al settore dei videogame a gettone, dopo la fondazione di una compagnia di software sussidiaria chiamata Jumping Bean. Il tentativo di creare un personaggio-simbolo simile a Mario per la Nintendo o a Sonic per la Sega sembra, almeno in parte, riuscito, viste le vendite del titolo per computer, che sono quanto di più vicino ci sia stato agli strepitosi successi dei giochi per console. Dopo aver dimostrato una notevole prontezza di reazione alle novità del mercato producendo una versione per il nuovo chipset dell'Amiga 1200 e 4000 era quasi obbligatorio, per la Gremlin, un passo successivo nel campo dei coin-op per aumentare il prestigio della Formica Ninja della dimensione "N".
"Siamo molto soddisfatti di questa operazione," ha dichiarato David Martin, "vedere un personaggio come questo muoversi al di fuori del terreno tradizionale del gioco per computer è davvero molto raro."
Un prototipo del coi-op che è stata esposta il mese scorso per la prima volta in una convention di Coin-Op a Londra, e che entrerà in fase di testing nel corso di questo mese.

Nintendo Aid

La nintendo ha devoluto una somma pari a 780 milioni sotto forma di 161 "centri del divertimento" a 68 ospedali americani. I "Fun Center" - questo il loro nome originale - hanno un costo individuale di circa 4 milioni e mezzo, e sono composti da un TV/Monitor, un Videoregistratore, un Super NES o un NES, e un certo numero di giochi. I "Fun Center" possono essere installati su un supporto a rotelle, in modo da poter essere usati anche da quei pazienti temporaneamente costretti a letto. Chi deve subire un ricovero ospedaliero è informato: a voi decidere se sia conveniente sostenere le spese di un viaggio negli States per il gusto di uscire dal torpore dell'anestesia... al suono di Street Fighter II giocato dall'infermiere che si dovrebbe prendere cura di noi...

LA GUERRA DEI CODICI

Il Giappone sta letteralmente impazzendo per un nuovo gioco, anzi, una vera battaglia: la battaglia dei codici. No, non si tratta di spionaggio. I codici in questione sono... codici a barre. Già, avete letto proprio bene, stiamo parlando di quella strana serie di linee parallele che troviamo su tutti i prodotti in commercio. Alla Tomy hanno pensato e realizzato un videogioco portatile (il Barcode Battler) che funziona (nessuno ha capito esattamente come) leggendo i codici a barre di tutti i prodotti. In definitiva ciò che conta è trovare il maggior numero possibile di codici a barre e soprattutto trovare quelli che hanno il maggior valore. Visto il grossissimo successo ottenuto da questo gadget la Namco ha deciso di buttarsi nel "business" producendo un upgrade per il Game Boy che lo rende "Barcode compatibile". Non sappiamo ancora se fra qualche mese giocheremo a Tetris girando per supermercati alla ricerca del codice giusto per avere un milione di punti bonus, ma sicuramente vale la pena iniziare fin d'ora a collezionare codici a barre!

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

SUONI NUOVI PER PC

La Gravis ha realizzato una nuova scheda sonora, Ultrasound, a 16 bit, che permette un'ottima riproduzione stereo e che può supportare fino ad un massimo di 32 voci digitali sintetizzate. Il software annesso alla scheda consente il completo mixaggio di un audio proveniente da un CD esterno, dell'audio digitale, di un sintetizzatore, e dell'entrata microfono, assicurando la tanto decantata e invocata multimedialità del sistema. Ultrasound di Gravis dispone del supporto standard MIDI, con connettori per entrata, uscita e passaggio, ed è inoltre dotata di una memoria di 256 Kbyte, estendibili fino ad 1 Mb. La scheda è interamente compatibile con le "colleghe" SoundBlaster Pro e AdLib; il supporto software ottimale per prestazioni ed applicazioni è quello garantito dal Multimedia Extensions per Microsoft Windows.

L'AEREO PIU' SOFISTICATO DEL MONDO

Si chiama FDDI (che sta per Fiber Distributed Data Interface) e sarà uno dei compagni di viaggio cui ci affezioneremo maggiormente nei prossimi anni. No, non si tratta di un nuovo sindacato di hostess o steward particolarmente di "bella presenza", stiamo parlando di un sistema che sarà installato in un prossimo futuro (non molto remoto) e che darà la possibilità ai passeggeri di vedere film, di giocare ad alcuni videogames, di mandare e ricevere fax, di ordinare acquisti ai duty-free, di ascoltare fino a 24 canali radio ad una qualità comparabile a quella del CD. Inoltre l'FDDI potrà essere usato per il sistema di monitoraggio dell'autodiagnostica dell'aereo, e anche per trasmettere i dati raccolti ai tecnici a terra che potranno attrezzarsi per preparare un'assistenza rapida all'aereo non appena questo tocchi terra. Sorge spontanea una domanda: quando tutto ciò, e dove? La Boeing dovrebbe cominciare ad installare di serie l'FDDI sui primi modelli 777 a partire dal 1995. Nel frattempo, per ingannare l'attesa, potrete sempre usufruire del WorldLink, un servizio per passeggeri anche esso in grado di dare ad ogni singolo passeggero la possibilità di scegliere se vedere un film, giocare ad un videogame, fare del duty-free shopping, o ricevere delle informazioni sulle località sorvolate. Il sistema dovrebbe essere presto disponibile su tutti gli aerei della Northwest Airlines e della consociata Hughes/Avicom International.

PER NON AVER PAURA

Visto lo scalpore (e in taluni casi il panico, assolutamente ingiustificato) suscitato dalla notizia che alcuni ragazzi sono stati colpiti da attacchi di epilessia giocando ad alcuni videogame, ci sembra giusto fare un po' di chiarezza e dare qualche consiglio che possa risultare utile a rassicurare i genitori troppo apprensivi.

In realtà le persone colpite da epilessia sono una percentuale piuttosto ridotta (0,7) sulla popolazione globale: in particolare per quanto ci riguarda il 4,7/1000 nella fascia di età che va da 0 a 9 anni e il 13,9/1000 tra i 10 e i 19. Di questi poi, solo una minima percentuale soffre di attacchi provocati da stimolazioni visive. Le stime variano, ma la cifra dovrebbe essere di uno su 3.000. La stimolazione visiva di cui abbiamo parlato può essere di diverso genere. La casistica più comune vuole come causa scatenante la televisione. Per questo motivo, sebbene il termine tecnico corretto sia quello di epilessia fotosensibile, viene spesso identificata come epilessia televisiva.

Chiariamo una cosa sin dal principio: né la televisione in sé, né un gioco giocato su di essa possono causare l'epilessia. Possono semplicemente essere l'evento scatenante di una crisi in una persona già affetta. In pratica la TV può scatenare l'attacco, non la malattia.

Non solo, ma il medesimo attacco può essere causato allo stesso modo da altri fattori scatenanti come l'alternanza di linee bianche sull'asfalto, passare in un viale alberato con il sole che passa attraverso le fronde degli alberi, le luci da discoteca...

Non esistono rimedi definitivi per chi soffra di questo disturbo, ma si possono prendere alcune precauzioni:

1) *Leggere sempre attentamente le istruzioni del gioco prima di iniziare a giocare.*

2) *Evitare di giocare quando si è stanchi, e non giocare più di un'ora alla volta.*

3) *Riposarsi tra una partita e l'altra.*

4) *Porsi a non meno di 3 metri dallo schermo.*

5) *Giocare con una luce diffusa alle vostre spalle.*

6) *I genitori controllino i loro figli mentre stanno giocando e li facciano smettere al primo segnale sospetto.*

7) *Coprire un occhio mentre si gioca riduce l'effetto di sfarfallamento (l'occhio deve essere proprio coperto, e non semplicemente chiuso).*

8) *Usare schermi piccoli, se possibile sotto i 14 pollici.*

9) *Se possibile, utilizzare un televisore a 100 Hz, oppure un display a cristalli liquidi.*

PENAUTS IN CATTEDRA

La Accolade si è accordata con la United Feature Syndicate per la realizzazione di *Snoopy's Game Club*, una collezione di tre giochi realizzati per Pc e indirizzati agli utenti più giovani (dai 3 agli 8 anni). Naturalmente, protagonisti assoluti dei giochi, saranno i Penauts, mitici personaggi nati dalla mente geniale di Charles Schultz. I tre giochi si intitoleranno *Charlie Brown's Picture Pairs* che giocando aiuta il bambino a prendere confidenza con l'alfabeto, *Snoopy's Animated Puzzles*, dei puzzle animati che possono essere suddivisi in diversi tagli, da 4 a 64 pezzi, e il *Woodstock's Look Alikes* nel quale il piccolo giocatore dovrà riconoscere e abbinare a due a due i volti uguali dei vari personaggi della banda Penauts. Il divertimento per i più piccoli (ma forse non solo per loro) è assicurato!

GUERRE SPORTIVE

La Electronic Arts e il network americano ESPN hanno trovato un accordo per mettere fine alla bagarre legale che aveva avuto inizio alcuni mesi fa. La questione verteva sul logo dell'EASN, il "braccio sportivo" della Electronic Arts. I legali della ESPN (TV via cavo che trasmette ventiquattro ore su ventiquattro sport, un po' come la nostra Tele +2) sostenevano che il marchio stampato sui giochi della Electronic Arts Sports Network fosse troppo somigliante a quello della stessa ESPN. Il processo si preannunciava lungo (e costoso!), ma alla fine il buon senso ha prevalso: la Electronic Arts ha modificato il nome del suo marchio sportivo in un più semplice EA Sports, e ha promesso che farà pubblicità dei propri prodotti sulla ESPN. Non fa in tempo a chiudersi questo diverbio che la Sony annuncia di aver stipulato un accordo con la ESPN per lo sviluppo di una serie di videogiochi sportivi, che porteranno il marchio della popolare tv via cavo americana (quando si dice il caso...). I giochi, che verranno pubblicati dalla Imagesoft, almeno inizialmente, saranno sviluppati per Super NES, Mega Drive e MegaCD.

NATHAN NEVER II
La vendetta

Roberto Genovesi, ideatore del videogioco Nathan Never, sta preparando qualcosa di nuovo. Per cercare di capire cosa esattamente stia bollendo in pentola, K lo ha contattato direttamente...

K: Allora Roberto, a cosa stai lavorando?

R: *Beh, attualmente sto progettando la realizzazione di un nuovo videogame ispirato a Nathan Never. Sono ancora nella fase di selezione del team adatto alla lavorazione, forse la fase più delicata...*

K: Come mai non confermi la squadra che ha lavorato alla realizzazione del primo Nathan Never? Non sei stato soddisfatto del lavoro svolto?

R: *No, il team dei DEX ha lavorato abbastanza bene, ma impegni divergenti ci hanno spinti a interrompere la collaborazione. Attualmente sto esaminando il lavoro di diversi grafici e programmatori, non solo italiani. Penso che alla fine ne uscirà un prodotto eccellente.*

K: Quale sarà l'ambientazione del secondo episodio di Nathan Never?

R: *Mi sono ispirato ad atmosfere del mondo Cyberpunk ideato da William Gibson e Bruce Sterling. Praticamente ho ultimato il soggetto e lo storyboard, per i quali mi sono avvalso della collaborazione degli amici Medda, Serra e Vigna. Nathan Never si muoverà nei vari livelli della grande metropoli, e poi in quelli della realtà virtuale che i lettori hanno già imparato a conoscere con l'albo Cybermaster*

K: Pensi che *Nathan Never II* potrà avere successo anche sul mercato estero?

R: *Beh, direi proprio di sì, me lo auguro. Anche perché ormai il fumetto comincia a essere piuttosto noto anche al di fuori del nostro paese, e lo standard qualitativo del gioco è sicuramente molto elevato*

K: Per quanto riguarda la produzione e la distribuzione?

R: *È possibile che sia sempre la Genias a produrlo, e la Softel a distribuirlo; con loro mi sono trovato molto bene. Se invece le trattative non dovessero concludersi positivamente la produzione verrebbe affidata alla Scultore Servizi Editoriali di cui faccio parte assieme a Bepi Vigna e Luisa Alba*

K: Altre novità legate al nome Nathan Never?

R: *Se intendi parlare del gioco di ruolo ispirato al personaggio dei fumetti, ti posso dire che è in avanzato stato di realizzazione. Il gioco si ispirerà alle regole base di Cyberpunk, e sarà pubblicato dalla Stratelibri. Tra l'altro al progetto sta lavorando anche il vostro Vincenzo Beretta... Sono convinto che gli appassionati di RPG avranno pane per i loro denti. Il gioco dovrebbe uscire prima di Natale. Stiamo poi pensando anche di realizzare il CD con incisa la colonna sonora dei videogame ispirati a Nathan Never, ovvero le musiche che Marco Filippini ha realizzato e sta realizzando per noi. Infine ti posso dire che stiamo valutando l'opportunità o meno di fare una serie di videogame mensili di Nathan Never da vendere in edicola*

K: Altri progetti che non abbiano a che fare con Nathan Never?

R: *Beh, ho realizzato un videogame ispirato a Tiramolla, che sarà realizzato dalla Proxxima ed è dedicato ad un pubblico di giovanissimi. Si tratta di un gioco di piattaforme frenetico e nel quale ho cercato di sfruttare al massimo le doti di allungamento del protagonista. Dovrebbe uscire dopo l'estate. Per il futuro mi piacerebbe realizzare dei videogame basati su alcuni personaggi della letteratura d'avventura della mia infanzia. Quali? No, non faccio i nomi. Sapete com'è, qui anche i muri hanno orecchie...*

OVER THE TOP

Il recente abbassamento dei prezzi dei PC laptop, sia nelle versioni a toni di grigio che in quelle a colori, ha reso meno utopistico l'uso di programmi videoludici su questa categoria di macchine. Il fatto non è passato inosservato alla Creative Labs che ha presentato la Port Blaster, da collegare alla porta parallela di qualsiasi PC. La compatibilità con Sound Blaster e Windows 3.1 è totale, garantendo il corretto funzionamento di giochi, educational ed applicazioni multimediali. Nelle limitate dimensioni trovano spazio anche un amplificatore di potenza con relativo speaker e l'interfaccia MIDI. Andrà a posizionarsi nella fascia di prezzo compresa tra Sound Blaster e Sound Blaster Pro.

Per chi vuole il massimo viene finalmente distribuita la Sound Blaster 16 ASP, scheda sonora a 16 bit con frequenze di campionamento fino a 44.1 KHz in stereo, compressione/decompressione a 16 bit sui campionamenti, interfaccia MIDI aderente alle specifiche General MIDI e naturalmente compatibilità Sound Blaster. Uno degli aspetti più interessanti è il modulo MIDI dedicato Wave Blaster, che consente la polifonia a 32 note e mette a disposizione ben 4 Mb di suoni campionati e compressi, per un totale di 128 strumenti, 64 percussioni e 32 effetti speciali. Non sarà necessario dirvi che giochi come *Betrayal at Krondor* sfrutteranno a pieno le caratteristiche di questi moduli sonori. Il prezzo? Meno di 400.000 lire per la SB 16 ASP ed intorno alle 300.000 lire per Wave Blaster.

Turbo Duo SCSI

Il Giappone è un mondo a parte, anche dal punto di vista commerciale; non deve stupire, quindi, che le console NEC, che non hanno un grande successo negli Stati Uniti e che vengono praticamente ignorate (a torto) in Europa, combattano ad armi pari con Nintendo e Sega sul mercato nipponico. Non dimentichiamoci tra l'altro che il PC Engine fu la prima console ad essere dotata di CD-ROM, con un invidiabile parco software disponibile su questo supporto.

Dopo il recente lancio del Turbo Duo, una versione migliorata del Turbo Grafx 16 con lettore di CD-ROM che in una soluzione all-in-one offre maggiore potenza e quantità di memoria, la Turbo Tecnologies Inc. presenta un accessorio di estremo interesse per tutti i possessori di Amiga, Macintosh e PC. Intelligent Link è un'interfaccia SCSI in formato carta di credito che si inserisce nello slot per le analoghe cartucce e consente il collegamento a computer dotati di questo tipo di protocollo.

Il Turbo Duo funzionerà in questo modo come un qualsiasi lettore CD-ROM, in grado di leggere dischi formattati in standard High Sierra o ISO 9660 (cioè praticamente tutti), con la prerogativa di tornare ad essere un'eccellente console al disinserimento dell'interfaccia. Se consideriamo che la scheda dovrebbe costare meno di cento dollari e che il Turbo Duo viene venduto negli USA all'interessantissimo prezzo di trecento dollari, il sistema risulta concorrenziale rispetto ai classici lettori CD-ROM che possiamo reperire sul mercato. Attendiamo con ansia un prototipo da testare.

http://www.oldgamesitalia.net/

PICcolo per comunicare

Personal Intelligent Communicators, per comodità PIC. Sarà il futuro dei supertascabili? Questo è per lo meno quello che ritiene Marc Porat, presidente della General Magic, società nata tre anni fa per volere della Apple Computers, e che attualmente coinvolge ed interessa i più importanti giganti dell'elettronica per il consumo, come Philips, Sony, Matsushita (in italiano si legge Panasonic e Technics), Motorola... In cosa consiste (o meglio in cosa consisterà) un PIC? Possiamo cominciare a dire cosa non sarà. Sicuramente non si tratterà di una nuova generazione di computer. Piuttosto potrebbe essere paragonato ad un nuovo strumento di comunicazione, una specie di nuova generazione telefonica. Potremmo definirlo un "comunicatore portatile"che funzionerà da telefono cellulare, fax portatile, organizer elettronico, invia messaggi, e con il quale, soprattutto, sarà possibile collegarsi a diverse banche dati.

Elric parla italiano!

La Stratelibri, leader nel settore dei giochi di ruolo, ha appena pubblicato l'edizione italiana di Stormbringer, un set di regole che consente di vivere le proprie avventure simulate nella misteriosa terra dei Regni Giovani, abitata dalle oscure forze del Caos e da quelle della Legge.

Il gioco si ispira alle avventure di Elric di Melniboné, un albino trascinato in una battaglia più grande di lui, fra il Caos e la Legge, protagonista di due libri di Michael Moorcock, pubblicati in Italia dall'Editrice Nord. Oltre al volume che contiene le regole base (in vendita a £35.000), sono già disponibili due supplementi, uno contenente le creature e i personaggi principali dei Regni Giovani, l'altro che comprende lo schermo per il master e un'avventura introduttiva.

SEGA nel pallone

La Sega ha messo a segno un grosso colpo in campo calcistico. No, non si tratta della nuova realizzazione di una simulazione calcistica per MegaCD. Anzi, siamo proprio fuori strada se pensiamo che si tratti di qualcosa di legato al mondo dei videogiochi. Il grosso colpo di cui stiamo parlando è un colpo pubblicitario, in quanto pare che la casa nipponica stia per diventare uno dei quattro sponsor principali della coppa d'Inghilterra. Il contratto stipulato per la sponsorizzazione avrebbe un costo complessivo di 30 milioni di sterline per una durata di quattro anni. Fatti un paio di conti risulta che la Sega sborserà circa (sterlina più, sterlina meno) un miliardo all'anno per questa operazione pubblicitaria. Non esistono comunque conferme ufficiali dell'operazione.

Sony contro Nintendo

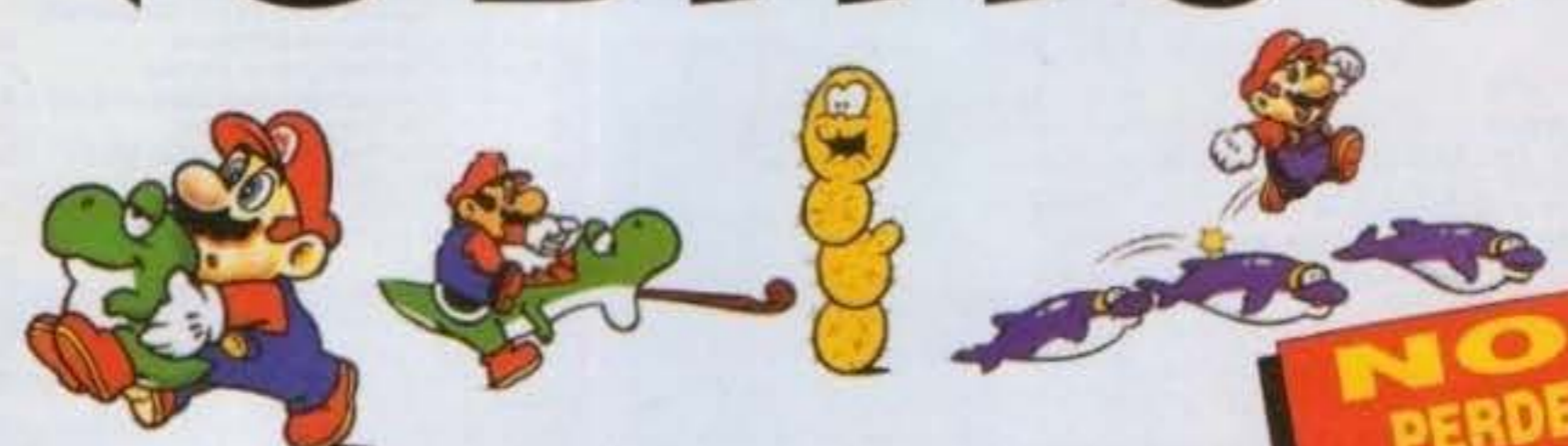
Nuovo inatteso "cambio di rotta" da parte della Sony nei confronti della Nintendo. Secondo quanto sostiene il Nikkei Weekly, la bibbia della finanza nipponica, la Sony avrebbe interrotto a tempo indeterminato il progetto di realizzazione di un sistema di gioco interamente compatibile con le cartucce per il Super NES e con i CD del nascituro drive CD-ROM sempre per Super NES. Una simile partnership avrebbe seriamente minato i piani della Sega per raggiungere la leadership nel campo del CD.

Le intenzioni della Sony adesso sembrano essere quelle di portare avanti lo sviluppo di un nuovo standard CD, differente da tutti quelli già esistenti. In questo caso ci si verrebbe a trovare nel giro di un anno o poco più, in presenza di 6 differenti ed incompatibili macchine da gioco per CD: Commodore, Philips, Sega, 3DO, Nintendo e Sony...

Pentium Bonsai

Il nuovo processore Intel deve ancora essere presentato ufficialmente e già si parla del P24T, codice con il quale Intel designa il nuovo Pentium Overdrive, chip di prestazioni analoghe, ma in grado di funzionare su schede madri tradizionali, lievemente modificate. Questa generazione intermedia di motherboard, posizionate tra le attuali con supporto 486DX e le costosissime ed ancora in progettazione "Pentium only" è già disponibile. Nel momento in cui i nuovi chip saranno in vendita il vecchio processore potrà essere sfilato facilmente da chiunque, garantendo prestazioni quasi doppie rispetto ad un 486DX di pari clock.

Virgin Multimedia

Anche la Virgin ha intrapreso la frenetica corsa all'adeguamento ai nuovi trend informatici, cominciando a realizzare del software su CD-ROM. Evidentemente prevedendo un boom del settore la Virgin ha addirittura fatto di più: ha creato un etichetta che si dedicherà esclusivamente allo sviluppo e alla distribuzione di programmi per CD-ROM e si chiamerà Virgin Multimedia. I primi due prodotti che porteranno questo neonato marchio saranno *North Polar Expedition* e *Musicolor*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

da sempre solo gli originali

e CONSOLE

tutti i videogames Amiga PC
nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
A.G.E.	SI	59,9	59,90	*$	V
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,90	$	V
ACES OF THE PACIFIC		----	99,90	$	V
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	----	79,90	$	CEV
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES		----	129,90	$	V
ARMOUR GEDDON		----	79,90	$	EV
B17 FLYING FORTRESS		----	99,90	$	V
BATTLE OF BRITAIN		69,9	----		
CAR AND DRIVER	SI	----	89,90	$	V
EPIC	SI	69,9	79,90	$	V
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		----	89,90	$	V
FALCON 3.0		----	109,90	$	V
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER		----	69,90	$	V
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	----		
GRAND PRIX		79,9	109,90	$	V
GUNSHIP 2000	SI	----	89,90	$	V
GUNSHIP 2000 SCENARIO		----	69,90	$	V
HARRIER JUMP JET		----	109,90	$	V
JET + JAPAN Scenary Disk		----	20	*	HCE
JETFIGHTER II MISSION DISK		----	69,90	+	CEV
MANTIS XF5700 Experim. Fighter		----	129,90	$	V
NOVA 9		89,9	----		
RED BARON		----	99,90	$	V
RED BARON MISSION BUILDER		----	79,90	$	V
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	----	99,90	+	EV
SHUTTLE		99,9	99,90	$	CEV
STUNT ISLAND		----	129,90	$	V
TRACON II		69,9	----		
compilation					
AIR COMMANDER (6 giochi)	SI	----	89,90	$	

D&D 2nd ed. 33900

giochi di ruolo catalogo completo gratuito 8 pagine

giochi da tavolo con miniature catalogo completo gratuito 8 pagine

tutti i videogames Amiga PC
Strategici

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
di guerra					
A LINE IN THE SAND		----	99,90	$	EV
ATAC Secret War Against Drugs		----	99,90	$	V
BATTLESCAPES (compilation)	SI	----	49,90	+	
BIRDS OF PREY	SI	69,9	109,90	$	CEV
CAMPAIGN	ITA	79,9	89,90	$	EV
CARRIER COMMAND		----	24,90	$	
CARRIER STRIKE		----	79,90	$	EV
CARRIERS AT WAR		----	99,90	$	EV
CONFLICT: KOREA		79,9	----		
CONFLICT: MIDDLE EAST		42,9	----		
FIGHTER COMMAND	SI	----	59,90	$	EV
GETTYSBURG	SI	----	49,90	+	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA	49,9	59,90	$	EV
GREAT NAVAL BATTLES		----	99,90	$	V
GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS		----	59,90	$	V
HARPOON Nuova Edizione	SI	79,9	89,90	$	CE
HARPOON Designers' Series		----	69,90	$	EV
HARPOON Persian Gulf BS4	SI	49,9	49,905*	+	CEV
HARPOON Scenario Editor	SI	49,9	49,90	$*	CE
HARPOON The MED Conflict BS3	SI	49,9	49,90	+	CE
L'EMPEREUR NAPOLEON 1		----	79,90	+	CE
NO GREATER GLORY		79,9	----		
PANZER BATTLES		79,9	79,90	*	HCEV
RAMPART	SI	49,9	69,90	$	EV
SAMURAI The Way of the Warrior	SI	----	59,90	$	EV
STEEL EMPIRE	ITA	69,9	89,90	$	V
STRIKE FLEET	SI	59,9	----		
THE FINAL CONFLICT	SI	----	49,90	$	CEV
THE SPOILS OF WAR		----	69,90	$	EV
V FOR VICTORY		----	109,90	$	VS
V FOR VICTORY II		----	109,90	$	V
VIKINGS Fields of Conquest	SI	49,9	----		
WHITE DEATH		----	59,90	+	
ecologia					
SIM LIFE		----	99,90	$	V
economia					
A-TRAIN	SI	----	99,90	$	HEV
AIR BUCKS	SI	----	69,90	$	EV
MERCHANT COLONY	SI	----	59,90	$	CEV
entomologia					
SIM ANT	ITA	89,9	89,90	+	EV
fantascienza					
AIR SUPPORT	SI	69,9	----		
BATTLE ISLE	SI	----	79,90	$	EV
DOMINIUM	SI	99,9	109,90	$	V
HARD NOVA	SI	49,9	----		
MILLENNIUM Return to Earth		----	79,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 1		----	49,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 2		----	49,90	$	EV
WING COMM.II Speech Acces.Pack		----	49,90	$	EV
WING COMMANDER		79,9	----		
WING COMMANDER II		----	89,90	$	EV
fantasy					
SIEGE		----	89,90	$	V
WARRIORS OF RELEYNE	SI	49,9	----		
globalità					
BUSHBUCK	ITA	----	89,90	$	HCEV
GLOBAL EFFECT	SI	69,9	89,90	$	V
MEGA LO MANIA		69,9	----		
SIM CITY/POPULOUS (compilation)		69,9	89,90	$	
POPULOUS 2	ITA	79,9	99,90	$	V
POPULOUS 2 CHALLENGE	SI	45	----		
POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9	----		
POWERMONGER	SI	----	89,90	$	EV
SIM CITY FUTURE CITIES		33	----		
SIM EARTH	SI	89,9	89,90	$	HEV
THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS		21	----		
UTOPIA Creation of a Nation	SI	----	69,90	$	EV
politica					
CRISIS IN THE KREMLIN		----	99,90	$	EV
storici					
CASTLES	SI	69,9	69,90	$	CEV
CASTLES DATA DISK	SI	----	49,90	$	CEV
CASTLES II		----	89,90	$	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	----		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,90	$	EV

http://www.oldgamesitalia.net/

AAA cercasi

Continua il nostro appuntamento con le offerte di lavoro nelle software house straniere. Vi ricordiamo di rispondere solo inviando del materiale da voi realizzato, e non delle generiche offerte di collaborazione. Non vi aspettate una risposta scritta né che il materiale che inviate vi venga poi restituito. Ricordate che le software house cercano persone veramente in gamba, e che per lavorare con loro probabilmente sarà necessario trasferirsi nel paese della loro sede. Infine non vi scordate che anche le software-house italiane hanno bisogno di abili programmatori!

La **Virgin Games** è in cerca di **animatori** e **grafici** da inserire rapidamente nella propria sede di Londra. Inviare lavori precedenti a Daniel Marchant, Internal Development Manager, Virgin Games Ltd. 338 Ladbroke Grove, London W10 3AH

La **Graftgold** sta cercando un **Art Director** di provata esperienza, da mettere alla guida di un esperto team di grafici, e un programmatore per Z80, che abbia anch'esso esperienza, e che verrà impiegato nello sviluppo di giochi per console. Inviare il materiale a: Graftgold, 2 Freebournes Court, Newland Street, Essex, CM8 1AE

La **Impressions** cerca **grafici** con vasta esperienza da inserire nella lavorazione di nuovi giochi di strategia. Sede di lavoro: Londra.
Inviare il materiale a: Chris Bamford, Development Manager Impressions, Unit 2/12, Chelsea Garden Market, Chelsea Harbour, Lots Road, London SW10 0XE

La **Datascope** seleziona, per conto di alcune importanti software house britanniche, un **programmatore** C con 1 - 3 anni di esperienza e attorno ai 25 anni di età; tre **grafici** che abbiano almeno una precedente esperienza alle spalle e che siano pronti a lavorare su CD-ROM; un team di sviluppo che abbia già realizzato del materiale da sottoporre. Inviate i vostri dati a: Specialist Recruitment Consultancy to Leisure Software Industry, 36 langham street, London W1N 5RH

Bit Movie '93

Anche quest'anno si terrà la manifestazione Bit Movie, festival di Computer Art giunto ormai alla sua sesta edizione. La sede prescelta è quella del Palazzo del Turismo di Riccione, nel periodo che va dall'8 al 12 aprile. Il programma prevede una suddivisione dei lavori per sezioni: il concorso animazione, al quale parteciperanno le opere realizzate in "tempo reale" realizzate su personal (Amiga, Macintosh, Ms-Dos con VGA o SVGA); il concorso immagine statica per stampe di lavori realizzati su Amiga, Ms-Dos e Macintosh con software di modellazione tridimensionale o programmi di painting, su cibachrome; la sezione laboratorio dove saranno presentate le novità hardware e software nel settore della computergrafica; delle mostre fotografiche di immagini stampate su cibachrome, realizzate su personal computer con software di modellazione tridimensionale o programmi di painting, una sezione video che proporrà una rassegna di lavori che rappresentano l'avanguardia dell'arte nella Computer Animation internazionale. Quest'anno è stato istituito in forma sperimentale anche un premio per le produzioni video di animazione al computer, suddiviso nelle sezioni Personal Computer e Graphic Workstation e patrocinato dalla RAI TV, sede regionale per l'Emilia Romagna.

© '93 Antonio De Lorenzo

Per ulteriori informazioni potrete rivolgervi a:
Bit.Movie '93, c/o Carlo Mainardi, Via Bologna n. 13, 47036 Riccione, FAX c/o Assessorato alla Cultura Comune di Riccione 0541/601962

GONFIA LA RETE

Ebbene sì, sono già passati sei mesi da quando abbiamo indetto il concorso *Gonfia la rete!* e possiamo affermare, senza timore di essere smentiti, di aver ottenuto un successo che è andato oltre le nostre più rosee aspettative.
Ogni mese sono piovuti in redazione centinaia e centinaia di dischetti, tutti stracolmi di goi ad alto contenuto spettacolare, desideriamo quindi ringraziarvi di cuore per una partecipazione così entusiasta: siamo certi che il vincitore saprà farsi valere nel quadrangolare con i suoi colleghi stranieri.
In attesa di conoscere il verdetto della Sensible Software (che dovrebbe arrivare il mese prossimo), rimane ancora un posto da assegnare, e quel posto se lo aggiudica:

MASSIMILIANO PARIGI
Roma

Il dischetto di Massimiliano conteneva diverse azioni di buona qualità, quelle che però ci hanno impressionato maggiormente sono state quelle in cui Massimiliano riusciva a fare "il girotondo" con la palla, imbambolando i difensori e il portiere che, nel frattempo, andavano a caccia di farfalle. L'azione scelta vede il numero 10 liberarsi di tre difensori nella tre-quarti avversaria, grazie a una serie di piroette acrobatiche, per poi servire il centravanti che, di testa, spiazza il portiere.
Complimenti a Massimiliano che, insieme agli altri cinque vincitori, concorrerà per il posto di sfidante italiano.
Ricordiamo qui di seguito i nomi degli altri cinque vincitori, invitandoli a pazientare un altro mese, in aprile avremo il nome del nostro campione nazionale!

Giovanni Crabuzza - Alghero
Simone Medici - Porretta Terme
Michele Genovese - Monza
Andrea Lorenzi - Genova
Andrea Valentini - Roma

SUPER MARIO KART

Sali a bordo di una nuova avventura

DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER

ACCENDI IL TUO GUSTO PER LA COMPETIZIONE E CORRI VERSO IL TRAGUARDO A BORDO DEL NUOVISSIMO SUPER MARIO KART DI SUPER NINTENDO 16 BIT.

POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE I MIGLIORI TEMPI

8 PERSONAGGI CONOSCIUTI E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIFFERENTI

19 PERCORSI + UNO SEGRETO

- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due; "Gara a cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".

I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.

SUPER NOVITA'!

PIÙ VELOCE DEI TUOI SOGNI È ARRIVATO SUPER MARIO KART

2 MOTORI A SCELTA: 50cc e 100cc

TOP SCORE CON COPPE E TROFEI VINTI

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO LAND 2

La nuova straordinaria avventura di Super Mario

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

IL PERFIDO WARIO SI È IMPOSSESSATO DI MARIO LAND E SUPER MARIO HA BISOGNO DI TUTTO IL TUO AIUTO PER RICONQUISTARE IL TRONO PERDUTO. VINCERE NON SARÀ FACILE. MA QUANDO MAI LO È CON GAME BOY?

UNA GRAFICA SENZA PARAGONI!

- 6 MONDI DIFFERENTI
- TANTI LIVELLI DI GIOCO
- 4 MEGA DI MEMORIA
- TANTISSIME TRASFORMAZIONI DI MARIO
- BACK UP PER SALVARE IL GIOCO AL PUNTO DOVE ARRIVI

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM SOFTWARE

LA COMPAGNIA MULTIMEDIALE

Continua l'effetto "onda lunga" del CES di Las Vegas. Analizziamo su questo numero le novità presentate e previste per quello che viene considerato il supporto dell'immediato futuro: il CD

La più importante manifestazione mondiale riguardante l'elettronica di consumo ha confermato il grande interesse sviluppatosi intorno al mercato multimediale. Le software house dimostrano di credere nei nuovi standard ed i titoli originali cominciano a proliferare, insieme all'uscita di giochi sia in versione CD-ROM che in quella su supporto magnetico tradizionale.

Lo stato di salute delle varie piattaforme multimediali può essere "pesato" con il numero di nuovi prodotti che vengono proposti dalle software house indipendenti; nessuno investirebbe tempo e denaro senza avere garanzie di un ritorno economico dalle vendite. Secondo questa particolare classifica PC, Macintosh e Mega CD sarebbero i padroni incontrastati del mercato: decine di titoli nuovi riguardanti tutti i settori dello scibile e del giocabile. Distaccato ma tuttora piuttosto vitale il CDTV Commodore, peraltro più apprezzato in Europa che oltreoceano. Impietosamente trascurato dai produttori indipendenti il CD-I, non ultima tra le cause la tiepida accoglienza riservata dagli acquirenti d'oltreoceano.

Sarà interessante un confronto con le imminenti fiere europee, tra le quali ricordiamo l'ABACUS nel mese di maggio alla Fiera di Milano.

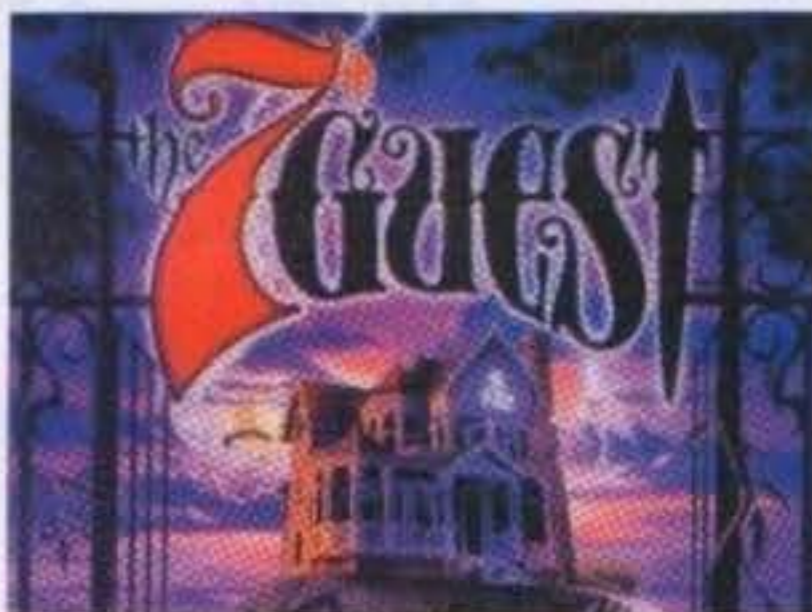
Molte e succulente le novità sia in campo educational-informativo, tuttora il settore più attivo dell'area multimediale, che in quello ricreativo, dove le più importanti software house stanno dimostrando concretamente di credere in queste nuove piattaforme. Significativa la campagna promozionale della Virgin Games che punta tutto sull'ormai mitico *The 7th Guest*, peraltro non ancora disponibile. Altrettanto significative le parole con cui Bill Gates, deus ex machina dell'onnipotente Microsoft, ha commentato il suddetto titolo: "È il nuovo standard nel divertimento multimediale. Questo è il futuro."

Verifichiamo con piacere un abbassamento dei prezzi soprattutto nel campo dell'educational, un fattore importante per la diffusione del multimedia.

ENTERTAINMENT

THE 7TH GUEST
Virgin Games - MPC

Chi lo ha visto non è più stato la stessa persona. I lettori di K ormai conosceranno questo gioco meglio degli stessi programmatori, nonostante non abbia ancora visto la luce in forma definitiva. Il corrispondente di 750 dischetti ad alta densità per regalare (se $100 possono essere considerati un regalo) sensazioni interattive mai vissute da giocatore umano. Un vero e proprio thriller cinematografico da vivere in realtà virtuale. Una specie di Ultima Underworld con un'ambientazione ancora più realistica e coinvolgente, con attori che interpretano alcuni personaggi, con effetti sonori da fare invidia a Dario Argento. 22 stanze, ciascuna con un enigma da risolvere.

Legenda: MPC=Win/Multimedia PC, CD-ROM MS-DOS - MAC=Macintosh - MCD=Mega CD - CDTV=CDTV - CDI=CD-I

La copertina di *7th Guest* assomiglia molto a quella di *Alone in the Dark*, la struttura del gioco però è abbastanza diversa.

In questa scena i vari ospiti del gioco si presentano al protagonista. Il sonoro vi farà venire i brividi.

Il busto di Ludwig è stato renderizzato con grande precisione. La grafica SVGA vi stupirà per la sua definizione.

http://www.oldgamesitalia.net/

Purtroppo la versione definitiva non è ancora completa e dovrete attendere la primavera per una recensione e soprattutto per giocare con quella che tutti gli esperti del settore definiscono una pietra miliare del multimedia.

CONAN - Virgin Games - MPC

Conan the Cimmerian, avventura che non possiamo annoverare tra le più riuscite, è ora disponibile anche su CD-ROM. Cambia il supporto ma non la sostanza.

SHUTTLE - Virgin Games - MPC

Il simulatore di volo spaziale, dove sarete al comando di uno Space Shuttle riprodotto nei minimi particolari. Già visto su dischi e senza sostanziali differenze.

LEGEND OF KYRANDIA
Virgin Games - MPC

Kyrandia come già la conosciamo, con l'aggiunta di un sonoro migliorato. Dalla prossima primavera.

DUNE - Virgin Games - MPC

L'avventura riguardante l'omonima saga dello scomparso Frank Herbert trasportata su supporto ottico con il miglioramento del sonoro. Arriverà con le rondini.

THE MANHOLE
Virgin Games - MPC

Uno dei progenitori dei giochi su CD-ROM, nato su Mac prima ancora dell'avvento di *Cosmic Osmo*. Sarà interessante confrontare le due versioni, effettivamente molto diverse in virtù del colore e del sonoro campionato ad alta frequenza presenti sul PC.

RETURN TO ZORK
Infocom - MPC, MAC, MCD

Tra i veterani dell'informatica casalinga sono pochi quelli che non si sono mai cimentati in un'avventura testuale della Infocom. Trame avvincenti, descrizioni minuziose e confezioni esemplari non facevano sentire la mancanza di schermate grafiche ed animazioni. La serie delle avventure di Zork è probabilmente una delle più riuscite di tutti i tempi, pur essendo nata nella prima metà degli anni 80. Oggi Infocom rinasce dalle proprie

Just Grandma and me

MEGACD PARADE

I nuovi titoli annunciati o già disponibili per questa piattaforma sono talmente tanti che non possiamo permetterci nemmeno i commenti. I cugini di Game Power sapranno estinguere la vostra sete di novità; nel frattempo dovrete accontentarvi di questa tabella. Non dimenticate che il software statunitense non girerà sul Mega CD europeo, prossimamente distribuito dalla Giochi Preziosi. Le date di uscita presunte riportate nella tabella si riferiscono al mercato americano, in Italia potrebbero subire dei ritardi a causa della necessaria opera di trasposizione.

TITOLO	CASA	GENERE	DISPONIBILITÀ (USA)
Alien	Arena Entertainment	Azione	Autunno '93
Another World	Virgin Games	Azione	Primavera '93
Black Hole Assault	Bignet U.S.A		Disponibile
Brutal	Gametek	Azione	Inverno '94
Chuck Rock	Imagesoft	Azione	Disponibile
Cliffhanger	Imagesoft	Azione	Autunno '93
Dracula	Imagesoft	Azione	Marzo '93
Dungeon Master2	JVC	RPG	Estate '93
ESPN Baseball	Imagesoft	Sport	Autunno '93
ESPN Football	Imagesoft	Sport	Autunno '93
Gallagher's Shooting Gallery	American L. Games	Azione	Autunno '93
Heimdall	JVC	Adventure/RPG	Marzo '93
Hook	Imagesoft	Azione	Disponibile
Introducing The HUMANS	Gametek	Strategico	Inverno '94
Jaguar XJ220	JVC	Guida	Disponibile
Jeopardy	Imagesoft	Gioco televisivo	Autunno '93
Journey To The Center Of The Earth	Imagesoft	Adventure/RPG	Autunno '93
King's Quest V	Sierra	Adventure/RPG	Primavera '93
Last Action Hero	Imagesoft	Azione	Autunno '93
Mad Dog McCree	American Laser Games	Azione	Estate '93
Make Your Own Music Video: C&C Music Factory	Imagesoft	Azione	Disponibile
Make Your Own Music Video: Kris Kross	Imagesoft	Azione	Disponibile
Mixed-Up Mother Goose	Sierra	Educational	Primavera '93
Monkey Island	JVC	Adventure/RPG	Disponibile
Monkey Island 2	JVC	Adventure/RPG	Autunno '93
Mortal Kombat	Arena Entertainment	Azione	Autunno '93
Pit Fighter II	Tengen	Azione	Autunno '93
RBI-5	Tengen	Sport	Autunno '93
Road Avenger	JVC	Guida	Febbraio '93
Sewer Shark	Imagesoft	Azione	Disponibile
Son Of Chuck	Imagesoft	Azione	Estate '93
Space Pirates	American Laser Games	Azione	Estate '93
Space Quest: Roger Wilco And The Time Rippers	Sierra	Adventure/RPG	Estate '93
Stellar 7	Sierra	Azione	Estate '93
Thunderhawk	JVC	Volo	Estate '93
The Adventures Of Willy Beamish	Dynamix	Adventure/RPG	Disponibile
The Terminator	Virgin Games	Azione	Disponibile
Wheel Of Fortune	Imagesoft	Società	Autunno '93
Who Shot Jonny Rock?	American Laser Games	Azione	Autunno '93
Wolfchild	JVC	Azione	Disponibile
Wonderdog	JVC	Azione	Disponibile
WWF WrestleMania	Flying Edge	Sportivo	Estate '93

Gallagher's Shooting Gallery

Mortal Kombat

Road Avenger

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ceneri grazie all'intervento dell'Activision e con la società ritorna anche Zork... con una grafica strabiliante e un sonoro che non sarà da meno. Non temano i fan storici di questa adventure-house, la trama seguirà le migliori tradizioni dando del filo da torcere anche ai più esperti. Uno degli eventi più attesi del '93.

TOTAL DISTORTION
Pop Rocket - MAC

Pop Rocket è una società che si affaccia per la prima volta sul mercato multimediale, cogliendo nel segno con un titolo originale e ben realizzato. Si tratta di un'avventura a sfondo musicale, con belle immagini statiche, animazioni tridimensionali ed una particolare attenzione all'aspetto creativo. Nel gioco, infatti, è incluso un "Video Sequencer" che consente di creare video musicali in varietà pressoché infinite. Solo questo gadget potrebbe valere la spesa per tutto il software. Il sogno informatico proibito dei fan di VideoMusic.

IRON HELIX
Spectrum HoloByte - MPC, MAC

Spectrum HoloByte si cimenta in un gioco originale per CD-ROM che sulla carta sembra essere di notevole interesse. La struttura è quella dell'avventura dinamica in realtà virtuale (cito ancora una volta l'onnipresente *Ultima Underworld*), mentre l'ambientazione è fantascientifica.
Controlliamo remotamente una sonda armata di tutto punto con lo scopo di esplorare una misteriosa astronave. Purtroppo non ci è stata comunicata la data della release e temiamo tempi lunghi come nel caso di *7th Guest*.

INDIANA J. AND THE FATE OF ATLANTIS "TALKIE"
Lucas Arts - MPC

Indy IV, forse la più celebrata produzione della Lucas Arts, esce ora in versione parlante. Alcuni attori si sono preoccupati di dare una voce ad Indy, Sophia e a tutti i personaggi secondari mentre schermate grafiche ed animazioni sono rimaste invariate. Sarebbe molto interessante se fosse prevista una versione italiana come è già avvenuto nel caso dell'avventura tradizionale; putroppo, rispetto alla traduzione, il doppiaggio è molto più costoso ed impegnativo. Ci rimettiamo alla clemenza della Lucas.

Megatoons

DAY OF THE TENTACLE: MANIAC MANSION 2 "TALKIE"
Lucas Arts - MPC

Un cartone animato interattivo presentato in contemporanea su CD-ROM e dischetti magnetici. Le animazioni saranno spassosissime ed il fatto che Tim Schafer, Dave Grossman, Peter Chan e Larry Ahern (*Monkey Island 1 e 2*) facciano parte del pool di *Maniac Mansion 2* non può che essere una garanzia di successo.

Con la serie "Talkie" la Lucas sembra voler tenere il piede in due scarpe: entrare nel mercato multimediale ma con investimenti limitati. Un vero peccato perché un titolo Lucas totalmente multimediale potrebbe essere un ottimo richiamo per il pubblico.

EDUCATIONAL & TUTTO IL RESTO

Libri interattivi. Il nuovo sbocco del multimediale più serio è l'editoria digitale, un progetto utopistico quando l'hardware non consentiva le attuali prestazioni grafiche e sonore, una realtà oggi, con interessantissime prospettive dietro l'angolo.

Le potenzialità didattiche sono notevoli e negli USA tutti sembrano essersene accorti, sia nell'ottica dell'utilizzo nelle scuole inferiori e superiori, sia nell'ottica del Business. I fortunati che potranno spartirsi la torta degli appalti avranno tra le mani commesse da diversi milioni di dollari, e ciò non può che stimolare ulteriormente gli sviluppatori.

Proliferano anche CD di interesse (o disinteresse) comune, come almanacchi illustrati ed animati, monografie artistiche o scientifiche, fumetti, karaoke. Chissà quanto di tutto ciò raggiungerà la nostra penisoletta, magari tradotto nella nostra stupenda lingua. Citiamo i titoli più interessanti e più originali.

MEGATOONS
Megatoon Entertainment Group - MPC, MAC

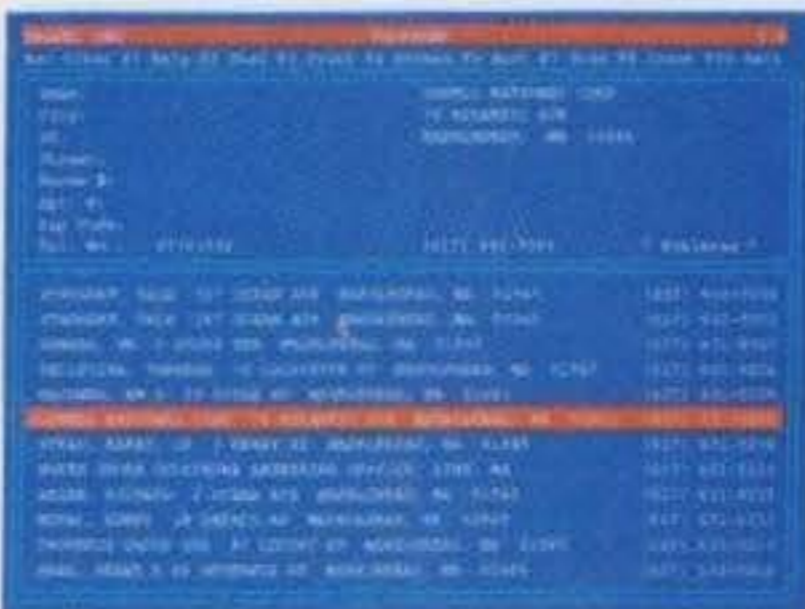
Fumetti elettronici interattivi. Questa l'innovativa idea di una software house canadese, con grafica ed animazioni a 256 colori, commento musicale, effetti sonori, parlato digitalizzato. Una sorta di ibrido tra il fumetto ed il cartone animato, con personaggi palesemente ispirati ad altri ben più famosi. Ad esempio Jersey Devil ricorda molto da vicino Batman mentre Wallobee Jack è un canguro sosia di Indiana Jones. L'esperimento è molto interessante e da fumettomane incallito non posso che augurare un grande successo alla Megatoon. Le uscite sono previste con una periodicità trimestrale.

PHONEDISK USA RESIDENTIAL
Digital Directory Assistance - MPC, MAC

La SIP è un ente che garantisce preziosi servizi e noiosissimi disservizi. Talvolta, ad esempio, accade che richiedendo un numero tramite il 12 si scopra che il nominativo che cerchiamo è inesistente; magari, chiamando dopo 5 minuti una signorina più scrupolosa, potrebbe fornirci le informa-

Iron Helix

Phonedisk USA R.

http://www.oldgamesitalia.net/

zioni che ci interessano.

Negli USA hanno pensato di riempire due CD-ROM con i dati dei 70 milioni di americani abbonati. La versione Business riguarda invece le società (9,5 milioni di apparecchi). Un'opera ciclopica quanto utile che dovrebbe suggerire alla nostra SIP un aggiornamento delle Pagine Gialle Elettroniche.

1993 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS
Grolier - MPC, MAC

La Guinness, oltre a produrre la mia birra preferita, sponsorizza la celeberrima pubblicazione contenente i record in tutte le forme immaginabili: il Guinnes dei primati (non pensate alle scimmie con il boccale in mano!). Grolier (proprio quella dell'enciclopedia) si è occupata della trasposizione multimediale. 750 immagini, e dozzine di spezzoni video con audio sincronizzato. Un must per i nozionisti.

INTERACTIVE BOOKS
Knowledge Adventure - MPC

Chi ha detto che il CD-ROM è necessario? Dinosaur Adventure e Space Adventure ci offrono l'educational multimediale chiedendo in cambio rispettivamente 5 e 8 Mb di hard disk, grazie ad un rivoluzionario algoritmo di compressione appositamente studiato. Grafica ad alta risoluzione e compatibilità con tutte le schede sonore. Un ottimo approccio.

Interactive

Who Shot Johnny Rock?

Mad Dog McCree

USA TODAY: THE '90 VOLUME ONE
Compton's NewMedia - MPC

I quotidiani vengono generalmente archiviati su microfiches per favorirne la consultazione. Perché non su CD-ROM? Tutti i fatti salienti visti tramite gli articoli di USA Today, il giornale che ha rivoluzionato il modo di offrire informazione negli Stati Uniti. Non mancano fotografie colori e documenti sonori.

VIRTUAL WORKSPACE
Compton's NewMedia - MPC, MAC

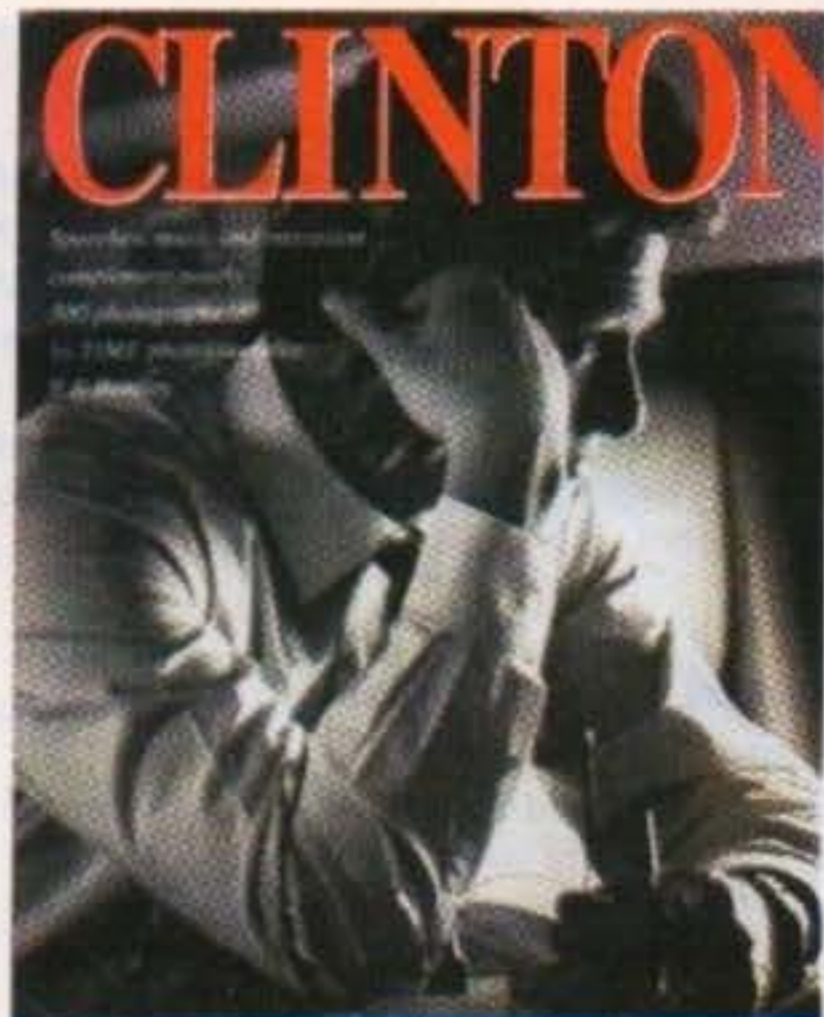
Enciclopedia interattiva rivoluzionaria, perfettamente interfacciata con Windows e con i più recenti programmi come Microsoft Video. Veri e propri filmati nella massima risoluzione consentita dalla vostra scheda grafica, affiancati da immagini statiche ed altre delizie che ormai non ci stupiscono più. Analoghe prestazioni nella versione Macintosh.

CREATION STORIES
Warner New Media - MPC, MAC

Tutte le teorie sulla creazione del mondo, dalla Genesi, al Big Bang, allo starnuto del Grande Ciaparche Verde. Una chicca filosofico-religiosa per espandere gli orizzonti della nostra cultura, senza dimenticare le nozioni scientifiche.

CLINTON: PORTRAIT OF A VICTORY
Warner New Media - MPC, MAC

Chi è Bill Clinton e come ha fatto ad essere eletto presidente degli Stati Uniti. 300 fotografie, interviste ed assoli di sax per risolvere l'enigma. Un aspetto di una cultura e di una struttura politica ben diversa dalla nostra, da un Paese dove un uomo può e deve rappresentare la nazione. Se dovesse uscire in Italia "Oscar Luigi Scalfaro: Storia Di Un Mandato" non se ne venderebbero più di dieci copie.

Space Pirates

Clinton

Stellar 7

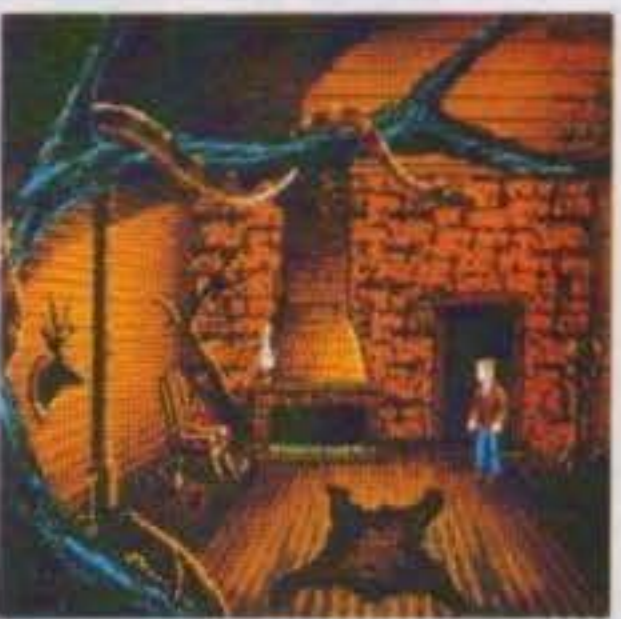
Just Grandma and me

JUST GRANDMA AND ME
Broderbund - MPC, MAC

Living Books, ovvero favole interattive per bambini dai tre agli otto anni, animate e commentate in tre lingue (inglese, giapponese e spagnolo). I personaggi e gli oggetti che appaiono sullo schermo interagiscono con il bambino, rendendolo partecipe della narrazione.

Alessandro Cattelan

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMAN®
PRESENTA
IL SIMUL-EROE
IN EDICOLA DAL 20 MARZO LA PRIMA SERIE COMPLETAMENTE MADE IN ITALY: NELLA COLLANA SIMULMONDO ADVENTURES ESCE SIMULMAN, IL PERSONAGGIO IDEATO DA FRANCESCO CARLÀ E REALIZZATO CON LE PIÙ AVANZATE TECNOLOGIE GRAFICHE E INTERATTIVE.
SIMULMAN è il primo simul-eroe, è l'agente speciale della Realtà Virtuale, il poliziotto dei mondi artificiali creati dai computers, i networks dove si consumano orrendi delitti contro la verità e la giustizia.
Nella prima avventura interattiva Simulman dovrà stanare SS-DOS e neutralizzare il suo piano che prevede la creazione di un politico simulato.
A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.
SIMULMONDO®
Adventures
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

All'epoca dell'ultimo passaggio della cometa di Halley lo studioso Lord Boleskine aveva osservato che da un punto preciso del villaggio di Illsmouth le stelle brillavano stranamente vicine e minacciose. Questo fenomeno lo condusse alla follia e le sue ricerche caddero nell'oblio. Nel 1910 voi decidete di recarvi ad Illsmouth in qualità di giovane astronomo, tre giorni prima del prossimo passaggio della cometa, per svelare questi misteri. Shadow of the Comet vi porterà nel mondo terrificante degli adoratori di Cthulhu per un'indagine ai confini della realtà. Avrete solo tre giorni e tre notti per scongiurare la maledizione che minaccia il mondo intero, perché quando passerà la cometa, Cthulhu e i Grandi Avi ricompariranno. Nel villaggio farete la conoscenza di una quarantina di personaggi dalla personalità molto differente. Vi daranno preziose informazioni che verranno automaticamente annotate in un diario che potete consultare in qualsiasi momento. In quest'affascinante avventura esplorerete oltre 100 scenari che compariranno a pieno schermo sul vostro monitor, mentre i comandi della tastiera vi serviranno per le azioni del vostro eroe. Riuscirete a scongiurare la maledizione di Cthulhu e a scacciare l'ombra della cometa?

Shadow of the Comet è disponibile per PC.
Istruzioni e gioco in italiano

COGNOME ....
NOME ....
VIA ....
CODICE POSTALE ....
CITTA' ....
PAESE ....
TIPO DI COMPUTER ....

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi offerti da INFOGRAMES.

Inviare il tagliando a C.T.O, Via Piemonte 7/F, 40069 ZOLA PREDOSA (BOLOGNA)

ROBERTA WILLIAMS

Roberta Williams, la Wonder Woman informatica mondiale, mamma incontrastata (ricordate, semper certa!) della vendutissima serie King's Quest si è concessa per un intervista al nostro inviato super speciale, Derek dela Fuente.

Trovarsi a parlare con la più grande programmatrice del mondo è un emozione che mette a dura prova le coronarie dell'intervistatore. Ma è la stessa Roberta ad aiutarmi a superare l'inevitabile imbarazzo iniziale (lingua felpata, mani come due spugne...) mettendomi immediatamente a mio agio. O.K. Let's start.

Cominciamo dal principio: come e quando è iniziato il tuo interesse per il mondo dei computer e ti sei mai resa conto dell'importanza che andavano assumendo i tuoi giochi e la Sierra in generale?

"Beh, diciamo che io ho a che fare con il mondo dei computer da più di 18 anni, fondamentalmente perché mio marito Ken era un programmatore. Iniziai così, andando in giro per le stanze dei computer delle varie società per cui Ken lavorava, e aiutandolo nel suo lavoro. Lo aiutavo a caricare i suoi programmi, a cambiare i dischetti nel drive... facevo tutte queste piccole cose. Nel frattempo imparai anche l'ABC della programmazione e presi a lavorare come programmatore principiante per una ditta di Los Angeles. Per quel che riguarda la Sierra invece, Ken ed io abbiamo iniziato a lavorarci nel 1980, quando progettai un'avventura intitolata *Mistery House*. Era per l'Apple II, e fu la prima avventura grafica della storia. L'avevo disegnata e progettata interamente io, e Ken ne aveva fatto il programma. Ricordo che pubblicammo una piccola inserzione su un giornale di computer, e ricevemmo subito una valanga di chiamate. A quel tempo non avevamo idea che la nostra piccola società di due persone potesse diventare così grande ed importante. Quello che sognavamo era di riuscire con questo lavoro a guadagnare abbastanza per poter vivere in tranquillità sulle colline della California. Ora, noi effettivamente viviamo in tranquillità sulle colline della California, solo che ci troviamo anche a gestire una azienda con più di 600 impiegati."

In un settore produttivo a netta predominanza maschile, ti sono mai capitati episodi di emarginazione, e secondo te qual è il motivo per cui così poche donne si occupano di videogame?

"No, episodi di emarginazione non me ne sono mai capitati! Penso che in parte ciò sia dovuto al mio rapporto con Ken, che oltre ad essere un ottimo programmatore è anche il presidente della società. Un altro motivo che penso mi abbia avvantaggiata è il fatto che i miei giochi hanno sempre venduto molto bene, e questo è un particolare che ti garantisce sempre una buona dose di rispetto. Per quanto riguarda la predominanza maschile nel nostro settore, penso che almeno in parte debba essere attribuita al fatto che la maggior parte dei giochi siano indirizzati ad un pubblico maschile. È alquanto difficile per una donna concepire un gioco che debba piacere ad un pubblico in stragrande maggioranza maschile! Nel mio caso devo dire che quando realizzo un gioco non mi preoccupo particolarmente di dedicarlo ad un sesso piuttosto che ad un altro. Il mio pensiero principale è quello di realizzare un'avventura che abbia anche una bella storia. Penso che fin tanto che un gioco sarà supportato da una buona storia, potrà piacere sia ai ragazzi che alle ragazze".

Ecco una schermata tratta da King's Quest VI, una delle più recenti e vendute produzioni firmate Roberta Williams

Qual è la tua posizione all'interno della Sierra?

"Sono al tempo stesso il direttore del consi-

http://www.oldgamesitalia.net/

glio d'amministrazione e anche un disegnatore indipendente".

Ai tuoi progetti lavori insieme a tuo marito?

"Non più. L'ultimo prodotto a cui abbiamo lavorato insieme è stato *King's Quest VI*, nel quale lui ha realizzato il cartoon d'apertura. Da allora Ken non ha più avuto il tempo fisico per fare il programmatore, riesce solo a fare il presidente della società".

La saga di King's Quest - il vostro prodotto più famoso - è giunta alla sua conclusione, oppure possono prevedersi ulteriori avventure?

"La serie *King's Quest* avrà vita fintanto che la gente la apprezzerà e avrà voglia di giocarci. Ti posso già anticipare che ci sarà un *King's Quest VII*, ma non sarà pronto prima del Natale 1994..."

Come funziona cronologicamente il tuo lavoro su un gioco? Prepari prima un abbozzo di storia, al quale poi aggiungi i rompicapo, oppure scrivi piccole sezioni a sé stanti per poi unirle...

"No, la prima cosa che faccio è uno scheletro della storia. In una avventura infatti secondo me quello che conta è l'intreccio. Quando fatto questo, inizio a scrivere la storia in una cinquantina di pagine, come se fosse un breve romanzo. A quel punto inizio a definire più precisamente il mondo all'interno del quale si sviluppa. Lo faccio realizzando una semplice mappa e studiando i vari ambienti. Quando ho un certo "portfolio" di ambientazioni, comincio a studiare i diversi elementi dell'avventura, e la loro collocazione. Quindi aggiungo gli indovinelli e gli obiettivi, controllando che il tutto ben si concili con gli elementi della trama. Una volta che la mappa base è completata, creo una storyboard più dettagliata e strutturata, impostando le sequenze di gioco dall'inizio alla fine. Infine arrivano la grafica, le animazioni, la programmazione, i testi, la musica e gli effetti sonori. Il gioco pressoché concluso passa alla fase di sperimentazione condotta, tra gli altri, anche da noi stessi".

Quando realizzi la storia per un gioco tieni conto dei problemi e delle limitazioni che la macchina imporrà in fase di programmazione?

"Certo che ne devo tenere conto! Comunque non lascio che queste limitazioni mi condizionino totalmente".

Hai scritto così tanti giochi... Ce n'è uno in particolare che preferisci?

"Direi che il mio gioco preferito è *King's Quest IV*, probabilmente per via di Rosella. Penso sia il mio personaggio preferito, e infatti sarà lei la protagonista di *King's Quest VII*".

Quanto può cambiare un gioco dal suo concept alla realizzazione definitiva e quanto ci avete messo a realizzare King's Quest VI?

"Un gioco può cambiare moltissimo o quasi per niente, dipende molto dal game designer. Personalmente ritengo che un buon game designer è quello che riesce a mantenersi molto vicino a quello che è stato il progetto originario. Anche perché sono convinta che ben poco si possa fare, a livello di game design, per migliorare un gioco brutto in partenza.

Kings Quest VI ha impiegato quasi 14 mesi dal concetto alla realizzazione del prodotto finito".

Quali sono i tuoi progetti per il prossimo anno e prevedi una crescita del mercato per CD? Come vedi lo sviluppo del CD-I e del CD-TV?

"Il mio prossimo progetto è un horror-game per CD. Il suo nome di lavorazione è *Phantasmagoria*. Sarà realizzato impiegando la tecnica del rendering tridimensionale e utilizzando una workstation Silicon Valley e degli attori. Dovrebbe essere pronto per il marzo del 1994. Ovviamente ritengo che il CD-ROM sia destinato ad imporsi, altrimenti non mi sarei impegnata in questo progetto solo per CD. Al contrario la Sierra non ha intenzione per il momento di sviluppare alcun software per CD-I o CD-TV".

Come impieghi il tuo tempo libero?

"Faccio aerobica, leggo libri, viaggio e vado al cinema".

Siete stati una delle prime società a portare su CD le colonne sonore di alcuni vostri giochi. Esiste la possibilità che un giorno usiate nei vostri giochi musiche delle più grandi star del rock?

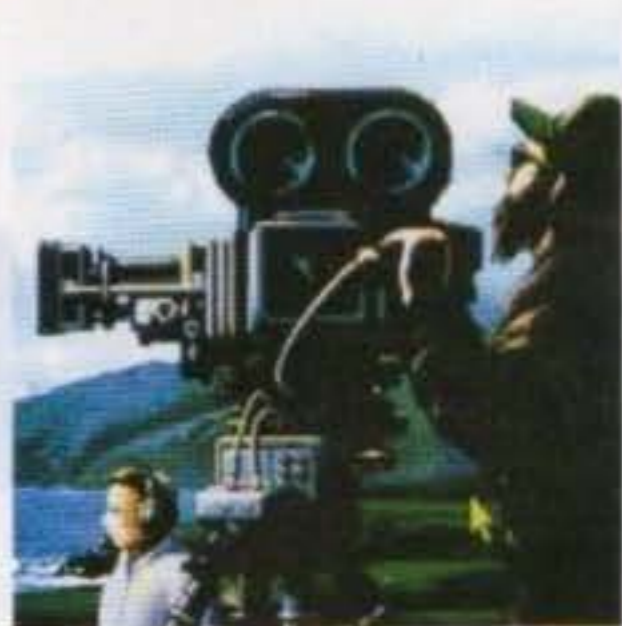
"Sì, esiste questa possibilità. Anzi, lo abbiamo già fatto. In *Space Quest 3* le musiche sono state composte da Bob Seibenberg dei Supertramp. Stiamo anche studiando la possibilità di impiegare musiche di Emerson Lake and Palmer, e, parlando dei miei gusti personali, il mio sogno sarebbe quello di riuscire ad avere per un mio gioco una colonna sonora composta da Phil Collins".

L'immagine sopra riprodotta è tratta dall'avventura grafica Laura Bow, un'altra creazione di Roberta Williams per la Sierra on line.

Ancora da Laura Bow: notate le somiglianze grafiche tra i diversi programmi della Sierra: quello che si suol dire "family feeling".

Una fine misera per il principe Alexander di KQVI. La grafica curata e la "nazional-popolarità" delle trame sono i punti forti dei giochi Sierra.

Il cantante-batterista-leader dei Genesis, Phil Collins, nei sogni sonori di Roberta Williams

http://www.oldgamesitalia.net/

STUNT ISLAND

Essere nello stesso tempo acrobata, pilota e regista... Come essere a Hollywood !

ABBIAMO PENSATO A VOI PER L'OSCAR DEL MIGLIORE FILM D'AZIONE.

Le più importanti compagnie cinematografiche americane avevano appena firmato il contratto più originale del secolo: l'acquisto di un'isola, STUNT ISLAND, paradiso dei film e dell'acrobazia aerea.

Concepito con i professionisti di Hollywood, STUNT ISLAND abbina per la prima volta simulazione aerea e realizzazione cinematografica.

Su quest'isola paradisiaca, potrete al tempo stesso pilotare, riprendere le vostre evoluzioni ed effettuare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini per realizzare film d'azione mozzafiato.

Scegliete un'aereo tra i 50 disponibili, dal biplano della prima guerra mondiale alla navetta challenger, e partecipate alle 32 missioni del grande concorso di acrobazia aerea.

Create voi stessi delle acrobazie grazie ad una libreria di 34 scenari e 800 accessori, veicoli, personaggi ed edifici che potrete animare, per realizzare delle sequenze degne dei grandi successi di Hollywood.

Siete diventati degli assi del volteggio? Allora assumete il controllo delle 8 cineprese per riprendere le vostre evoluzioni dalle angolazioni più disparate.

Quando una ripresa è buona, passate allo studio di post-produzione per realizzare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini, grazie ai 100 effetti sonori e musiche disponibili. 15 film già montati vi permetteranno di familiarizzare con le tecniche cinematografiche.

Distribuito da :

Disponibile su PC, notizia e gioco in italiano.

Nome e cognome: ....

Indirizzo: ....

Tel ....

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

Tagliando da spedire a C.T.O., Via Piemonte 7F, 40069 ZOLA PREDOSA (BOLOGNA) - ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

MEMORIE DA

Dopo *Another World*, *Cruise for a Corpse* e *Operation Stealth*, la Delphine Software torna all'attacco con *Flashback*, una nuova avventura-arcade fantascientifica che ricorda, in parte, il caro buon e vecchio *Prince of Persia*.

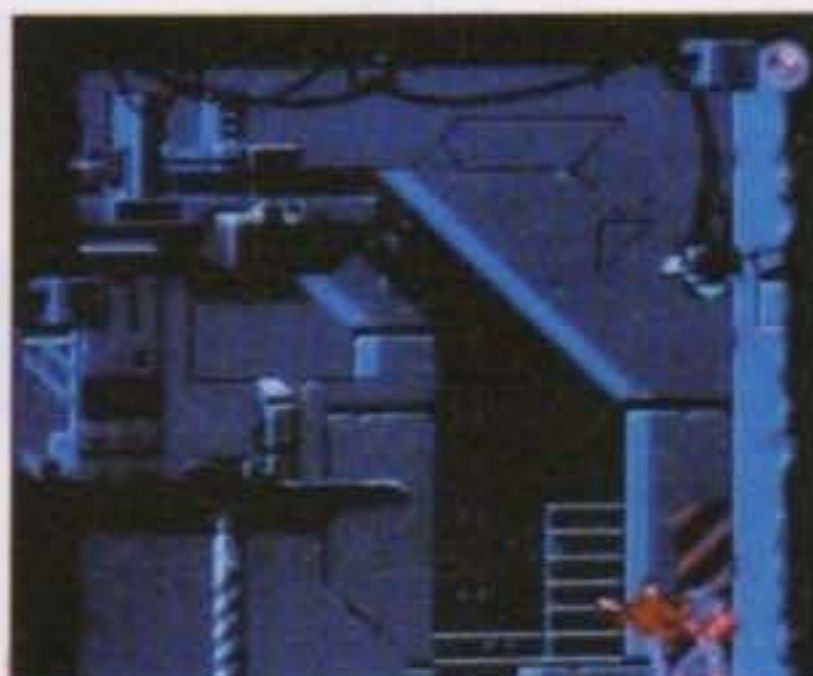
Questa immagine è un esempio degli effetti del nuovo "zoom" inserito nel gioco..

La trama è abbastanza semplice, ma di sicuro impatto: Conrad B. Hart, un giovane scienziato del 2142 costruisce un'apparecchiatura capace di analizzare la struttura molecolare di un qualsiasi essere vivente, e, proprio grazie ad essa, scopre che alcune delle personalità pubbliche e politiche più importanti della nostra società sono extraterrestri sotto mentite spoglie (questa parte ci fa tornare in mente *Essi Vivono*, di John Carpenter, un film che vale la pena avere nella vostra videoteca). Presto lo scienziato viene rapito, e si risveglia nel pianeta natale degli invasori, completamente privo di memoria. Il primo scopo sarà, ovviamente, quello di riscoprire la sua identità, per poi poter fermare il folle piano degli alieni. In questo è aiutato da un *Olocubo*, che gli mostra spaccati del suo passato.

L'avventura combina sapientemente animazioni in grafica *Rotoscope* (cioè la digitalizzazione di una ripresa in cui un attore compie centinaia di movimenti diversi) che vanta ben 24 frame al secondo, con scenari graficamente ben realizzati, producendo un effetto quasi cinematografico. Ricordiamo che l'effetto di animazione *Rotoscope* è stato utilizzato in produzioni cinematografiche come il famoso *Signore degli Anelli* d Ralph Bakshi, basato sull'omonimo capolavoro di J.R.R. Tolkien, e *La Bella e la Bestia* della Walt Disney. Le possibilità di movimento del protagonista sono amplissime: può correre, saltare, rotolare, appendersi alle piattaforme e issarsi ai piani superiori, rimbalzare sui muri, estrarre la pistola, sparare, ecc. ecc. Inutile dire che l'effetto risultante è estremamente realistico, grazie anche alla cura con cui le animazioni sono state realizzate: basti pensare che quando Conrad spara un colpo, dalla canna della pistola esce fumo e viene espulso il bossolo usato. Qua e là l'azione è inframmezzata da ben 75 diverse animazioni in grafica vettoriale che collegano vari momenti della narrazione raccontando (o spiegando con maggior dettaglio) parte del background.

Anche il sonoro è stato curato nei minimi particolari: la musica, composta negli studi della Delphine, e successivamente mixata ed inserita nel gioco, crea perfettamente l'atmosfera più adatta alle ambientazioni grafiche; inoltre gli effetti sonori digitalizzati sono sincronizzati con le animazioni, in modo da rafforzare lo scenario fantascientifico.

Il gioco si divide in tre Mondi, sei Livelli, 200 differenti schermi di gioco per un totale che può andare dalle 50 alle 100 ore di gioco; circa sei volte più grande di *Another World*.

L'azione non è tutto: ci sono anche molti

In *Flashback* il combattimento non riveste un ruolo secondario, e ve ne accorgerete presto.

Davvero una brutta situazione, in mezzo a due tiratori scelti! Forza con la pistola laser!

http://www.oldgamesitalia.net/

UN ALTRO MONDO

Ecco alcuni degli sketch originali per i nemici di Conrad B. Hart. Qui vediamo una sorta di marine extraterrestre ... e a sinistra un uomo-rana che ricorda vagamente i Profondi della mitologia Lovecraftiana.

Ecco un altro disegno che è servito per la realizzazione del background, in questo caso, della giungla aliena.

rompicapo disseminati nei vari livelli, e talvolta è necessario tornare indietro per recuperare oggetti o indizi, o pianificare strategicamente il gioco per poterli superare.
Il giovane scienziato vittima del rapimento può, nel tentativo di riconquistare la sua memoria perduta, interagire con un "cast" di quindici diversi personaggi e 20 diversi tipi di oggetti, come teletrasportatori, mine, disintegratori e campi di forza.

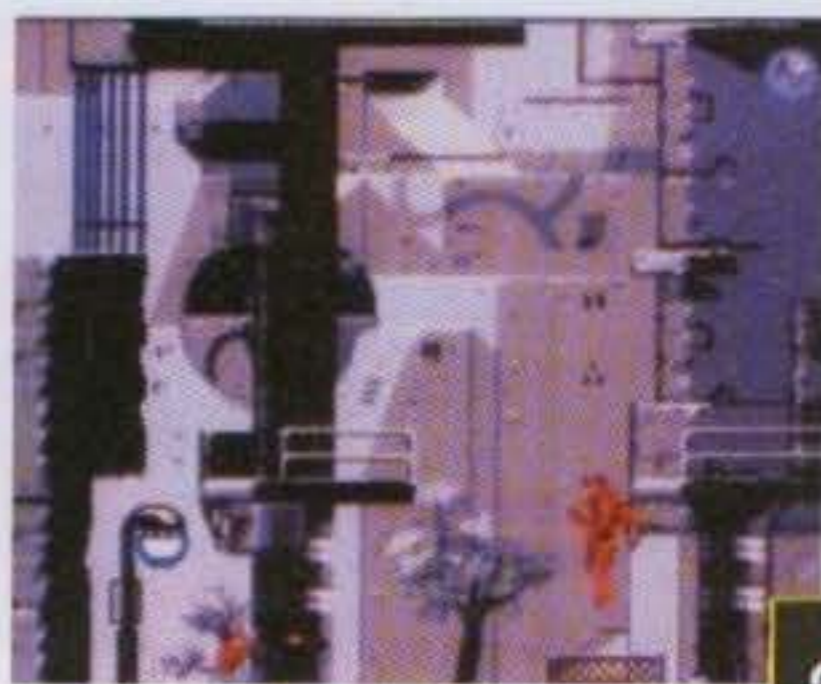
Il giocatore può controllare un'opzione di zoom (assente nella versione Mega Drive) per osservare più da vicino (fino a più di due volte la normale grandezza) una scena o un'animazione. È possibile interrompere il gioco e salvare la propria posizione grazie ad un sistema di password.

Per quanto riguarda la versione PC sono necessari un 286, anche se è caldamente consigliato un sistema 386 o migliore, e una scheda grafica VGA a 256 colori. Il gioco supporta le schede sonore AdLib, Sound Blaster, Roland e, naturalmente, anche lo speaker interno del PC. Le limitazioni di RAM necessaria non sono ancora state definite.

La versione Amiga richiede soltanto un Megabyte di Ram.

Yuri Abietti

Fra esplosioni, enigmi e rompicapo *Flashback* è a metà tra un'avventura e un frenetico arcade.

Le ambientazioni sono suggestive e ben realizzate graficamente, sembra veramente un altro pianeta.

La grigia città aliena è veramente suggestiva. Il tutto, come per *Another World*, ricorda la saga di *Tschai* del grande Jack Vance.

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

CHUCK ROCK 2

Papà, dammi la clava!

Un simpatico "pupo" che, clava alla mano, gira per improbabili scenari preistorici abbattendo avversari a destra e a manca; questo in due parole il gioco che i programmatori della Core stanno finendo di mettere a punto e che K ha visto in anteprima per voi.

Provate a immaginare un bambino, poco più che un neonato dell'età della pietra: diciamo tipo famiglia Flintstone degli *Antenati*... Ora provate a pensare allo stesso bambino dell'età della pietra che si aggira in uno scenario stracolmo di dinosauri, trogloditi ed affini, trascinandosi dietro una clava (più grossa di lui!) che tira in testa a chiunque gli si pari di fronte. Perfetto: quello che avete appena visto mentalmente, guidati dal sottoscritto (realtà virtuale? no, semplice immaginazione!), è l'ambientazione (e la sceneggiatura) di *Chuck Rock 2 Son of Chuck* atteso secondo episodio delle avventure della famigliola paleolitica. Come già detto, protagonista di questa insolita avventura è un simpatico pargoletto (tipo Baby Herman senza sigaro) che non è altro che - come dice il titolo stesso - il figlio di Chuck, protagonista della prima avventura. Avere a che fare con un infante che al posto della coperta di Linus si trascina dietro una clava di dimensioni spropositate mette subito di buon umore: soltanto osservare le sue espressioni quando cerca di colpire qualche malcapitato avversario è già di per sé divertente, per non parlare di quando (spingendo verso il basso la manopola del joystick) il piccolo tesorino (leggasi la peste indiavolata) usa la clava a mo' di scaletta mettendola a terra e salendoci sopra (con un'espressione quasi sbalordita ed incredula di ciò che sta facendo, da Oscar) per evitare nemici striscianti o di piccole dimensioni. Ogni volta che viene colpito il pargolo (a proposito, con un colpo geniale di fantasia alla Core hanno deciso di chiamarlo Chuck Junior...) scoppia in un pianto dirotto durante il quale, vista l'apertura mandibolare sfoderata, lo si potrebbe anche operare di tonsillectomia senza bisogno di anestesia.

Ma veniamo alla trama: Chuck Rock padre viene rapito da due manigoldi mandati da un suo avversario d'affari (Chuck è il titolare di una concessionaria o qualcosa del genere) che lo vuole convincere "con le buone" a vendere la sua impresa. Una volta rapito papà il rituale classico viene ripetuto: mattonata con messaggio minatorio nel vetro di casa (vetro nella preistoria? E le automobili?) e strilli e lacrime della moglie, che per di più ha a carico un neonato. Ma è proprio il piccolo Chuck Junior a riservarci le sorprese più inaspettate. Visto che a quel punto è lui "l'uomo" di casa, decide di prendere in mano la situazione. Forza le sbarre del suo baby-box prende la clava e parte alla ricerca del povero padre. E qui comincia il gioco vero.

Ecco a voi Chuck Junior esibirsi in una passerella delle sue espressioni meglio riuscite.

Il piccolo Chuck è stato colpito duro, lo si vede dall'espressione e dal paleobiberon sulla destra, giunto ormai al lumicino.

Dura la vita per un bebè con clava a carico, e mostri poco disponibili al dialogo da far fuori a colpi di clava!

http://www.oldgamesitalia.net/

...sì, va beh, ma questo mi pare proprio esagerato! Riempirlo di mazzate sarà un piacere per super Chuck

I livelli che il piccolo Chuck Junior dovrà superare prima di poter riabbracciare l'amato padre sono 6. Si comincia con i sobborghi della città, attraverso i quali il pupillo di casa Rock dimostra di cavarsela egregiamente alle prese con animali, animaletti, brutti ceffi e simili, almeno fino a quando non comincia a calare il buio, e, quando si dice la fortuna, a piovere.

Nel secondo livello il pargolo clavato correrà non più tra alberi, prati e foreste (piene di improbabili prodotti tecnologici "antichizzati") ma, udite udite, sulla schiena di un enorme dinosauro gigante. Il livello è piuttosto breve (una quindicina di schermate), ma non per questo meno impegnativo. Infatti molti altri nemici cercheranno di salire in groppa al preistorico destriero. In più, però, alla fine della nostra non lunghissima corsa incapperemo nel musone del mega dinosauro, al quale dovremmo tentare di spiegare cosa ci facciamo sulla sua schiena... Visto che la proprietà di linguaggio non è la miglior dote di un neonato, il nostro consiglio è quello di lasciar stare la diplomazia e di passare direttamente alle vie di fatto... C'est la vie. Cascate e foreste ci faranno compagnia nel terzo livello, conducendoci in tutta tranquillità al quarto livello, di ambientazione vulcanica. Il quinto round si dipana principalmente in verticale: tutto in salita all'inizio e, dopo

Evidentemente anche nella preistoria capitava di incontrare tipi un po' strani...

una breve pausa "altopianica", tutto in discesa, alla velocità della luce, verso l'ultimissimo livello, quello dell'officina dei cattivoni, alla fine del quale potremo finalmente strillare la nostra gioia tra le braccia del papà ritrovato.

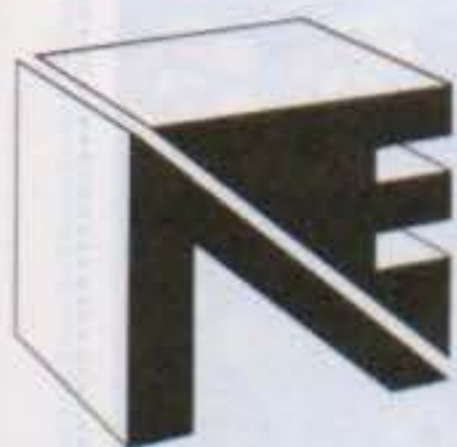
Da non dimenticare, e soprattutto da non sottovalutare, i "simpatici" boss di fine livello: dei veri e propri picchiatori dalle dimensioni gigantesche ai quali è meglio non concedere troppa confidenza, andando subito al sodo, prima che possano fare di noi cibo per i loro denti.

Potrete immedesimarvi nei panni (ben pochi a onor del vero) del piccolo Chuck Rock dalla fine di aprile di quest'anno e, per quello che abbiamo visto, sembra proprio che ne valga la pena!

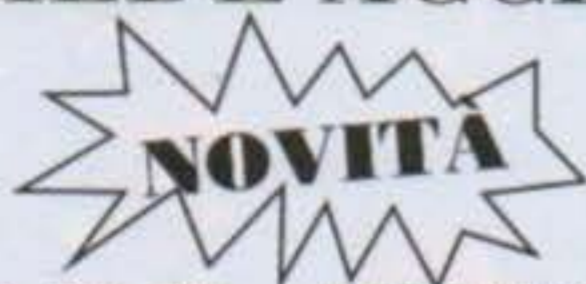
Diego Antonelli

Il buon Chuck in piena forma (notate il paleobiberon stracolmo) lancia il suo urlo di guerra prima di avventarsi su qualche malcapitato.

Ma vieni!!! Eccolo il mitico Chuk nella sua espressione migliore, quella della posizione dell'equilibrista malese.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA L' ITALIA

SCHEDE ACCELLERATRICI MICROBOTICS

VXL-30 25 Mhz A500/2000	L. 598.000
VXL-30 40 Mhz A500/2000	L. 698.000
VXL-32 Memory board 2MB Ram Burst 32 Bit	L. 548.000
Coprocessore matematico per VXL	L. 298.000

Scheda acceleratrice per Amiga con coprocessore 68030 a 25 Mhz, zoccolo per coprocessore matematico 68882 con possibilità di espandere la memoria da 32 Bit fino a 8 Mb. Compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 Wait State anche alle più alte frequenze di clock. Possibilità di commutare in modo 68000/68030 tramite software oppure tramite un' interrutore. Non necessità di alcuna saldatura.

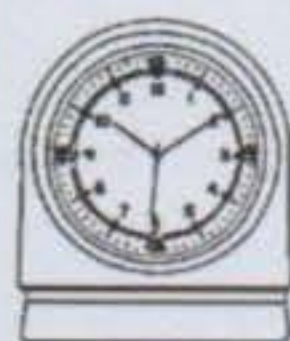
SCHEDE COPROCESSORI A1200 MBX MICROBOTICS

MBX 1200 14 Mhz 881 con orologio tampone	L. 368.000
MBX 1200 25 Mhz 882 con orologio tampone	L. 528.000
MBX 1200 50 Mhz 882 con orologio tampone	L. 798.000

Scheda coprocessore per gli Amiga 1200. Aumenta la velocità di calcolo del vostro Amiga. Indicato soprattutto per chi lavora con programmi tipo Cad 3D, Imagine ecc. che sfruttano tale coprocessore. La piastra è espandibile da 2 a 8 Mb tramite una porta SIMM a 32 Bit. Aumenta la velocità operativa di 50 volte se si aggiungono almeno 2 Mb di Ram a 32 bit.Non necessita di saldature, basta inserirla nello slot sotto l'Amiga. Corredato di Jumper per il Test e Software applicativo tra cui un test di velocità.

Ram 32 Bit da 2,4 e 8 MByte per A4000 e MBX 1200

Modulo SIMM da 2 MB a 32 Bit	L. 288.000
Modulo SIMM da 4 MB a 32 Bit	L. 488.000
Modulo SIMM da 8 MB a 32 Bit (solo MBX 1200)	L. 899.000

12 A'CLOCK L. 68.000

L'Amiga 1200, lo sappiamo, è un computer perfetto eccetto per una cosa: necessità di orologio. Ora potrete avere un clock grazie alla scheda 12 A'Clock della Microbotics. Si installa nello zoccolo interno dell'Amiga senza saldature. Potrete così utilizzare tutte quelle utility che si servono dell'orologio come: la sveglia del vostro Workbench, datare i file, programmi con autosaving a tempo ecc.

Tutti i nostri prezzi sono sempre IVA compresa. Supergaranzia 1 anno.

ANTEPRIME

CAMPI STRATEGICI

Cosa bolle nella pentola della Microprose? Si tratta di un wargame di simulazione strategica profondamente innovativo dal punto di vista grafico? Chi meglio del nostro Derek Dela Fuente poteva indagare in merito?...

Sentendone parlare per la prima volta, sembra che *Fields of Glory* sia uno di quei programmi di simulazione strategica basati sullo scenario di qualche famosa battaglia. Fino a qualche anno fa gli appassionati di questo tipo di intrattenimento avrebbero giocato con soldatini di piombo schierati su una grossa mappa. Il primo passo che seguirono società come la SSI fu quello di dare, per così dire, vita a questo tipo di giochi, e fu possibile percorrere questa strada grazie soprattutto all'avvento e all'aiuto portato dalle cosiddette intelligenze artificiali che trasferirono i giochi dalle scatole ai computer. Il grave handicap che rimase e che nessuno riuscì mai a superare fu quello della grafica, che per questo tipo di programmi non è mai stata eccellente. La Microprose ha voluto invertire questa tendenza, realizzando un programma con animazioni molto curate ed un'intelligente interfaccia video, unite alla ottima qualità del programma in se stesso, che ha necessitato più di un anno per essere perfezionato e per raggiungere il più alto grado di intelligenza artificiale; questa nuova filosofia potrà coinvolgere ed interessare i giocatori che per la prima volta si cimentino con questo tipo di prodotti.

Visto il preciso obiettivo di coinvolgere anche l'utente meno abituato alle simulazioni strategiche, il programma è stato dotato della possibilità di effettuare alcuni settaggi che consentono a chi vi si accosti per la prima volta di imparare gradualmente a controllare le proprie truppe e ad impostare manovre tattiche. Accerchiare il nemico e colpirlo ai fianchi può sembrare semplice, ma nella realtà bisogna tenere conto di diversi elementi. Il gioco funziona in condizioni di tempo e di ambientazione molto vicine alla realtà, tanto che nel gestire le vostre truppe dovrete tenere conto del loro morale e delle loro condizioni fisiche, evitando di stressarli eccessivamente. La battaglia ha luogo un centinaio di giorni dopo il ritorno di Napoleone in Francia dopo l'esilio sull'isola d'Elba del 1814. Il giocatore può decidere se ricoprire il ruolo di Napoleone (francesi), Wellington (inglesi) o Blucher (prussiani) a seconda delle sue inclinazioni personali, simpatie e caratteristiche delle diverse armate. È abbastanza risaputo per esempio che gli inglesi sono più prudenti nel decidere se attaccare o meno, ma una volta che decidono

di farlo la loro potenza di fuoco è devastante.

Il giocatore può cambiare la storia usando astuzia ed abilità. La cosa più intelligente è che cambiando le cose, mutano anche gli eventi futuri; quindi, se riuscite a mutare il corso degli avvenimenti, non vi dovete aspettare che tutti i fatti realmente verificatisi in seguito avvengano effettivamente o, comunque, avvengano al momento giusto.

C'è la possibilità di scegliere tra 6 battaglie, o, in alternativa, si può decidere di condurre una campagna intera. I vostri battaglioni si muoveranno sulla dettagliatissima mappa guidati dal mouse e dai vostri ordini. Sono state svolte diverse ricerche per garantire un'elevatissima fedeltà degli scenari e degli

Uno schieramento su campo di battaglia dell'innovativo wargame che sta per essere partorito dalla statunitense Microprose

Ecco cosa possiamo vedere ponendo il nostro "punto di vista" a 32 miglia da terra.

schieramenti di truppe sul campo. La mappa isometrica è estremamente dettagliata, ed esiste la possibilità di osservare l'andamento dei fatti da un punto di vista aereo che può essere posto a 1, 4, 8 o 32 miglia da terra dando una rappresentazione precisa del dispiegamento di tutte le truppe sul campo. Il grado di realismo è ulteriormente incrementato da superbi effetti sonori, mentre i dettagli sulle uniformi dei soldati sono estremamente riconoscibili, in modo da consentire un facile movimento anche delle singole brigate. Anche le condizioni atmosferiche hanno il loro peso. La pratica interfaccia utente "punta e clicca" rende il controllo del gioco molto intuitivo, e il giocatore novizio può arrivare rapidamente ad interagire efficacemente. È possibile utilizzare l'opzione computer contro computer per osservare l'andamento della battaglia, oppure collegarsi tramite modem per giocare con un amico-avversario a distanza.

Il gioco è suddiviso in due parti: la battaglia vera e propria, condotta normalmente con visuali più strette (più da vicino, in pratica) e la campagna. Il giocatore le può giocare entrambe, oppure solo una delle due. Per quel che riguarda le battaglie abbiamo 4 situazioni storiche, e 2 fittizie. Queste ultime sono particolarmente indicate per l'apprendimento. Le 4 situazioni storiche richiedono tattiche diverse e differenti abilità. Se invece si gioca al livello "campagna" esistono buone probabilità che alcune importanti battaglie non abbiano affatto luogo, visto che lo scontro scoppierà automaticamente quando le diverse truppe arriveranno a fronteggiarsi. Effettivamente la possibilità che due armate si scontrino proprio a Waterloo è statisticamente remota, a meno che non si stia operando nella simulazione storica. Ogni soldato sul monitor ne rappresenta circa una trentina. Il programma sarà dotato di una vasta scala di possibili difficoltà di gioco all'interno della quale scegliere.

Se amate giochi come *Civilization*, *Fields of Glory*, non potrà non piacervi. Inoltre, grazie alla sua impostazione grafica potrà affascinare anche persone che non hanno mai provato giochi di strategia, che potranno così scoprire un nuovo modo di divertirsi. Il programma è molto sofisticato e sarà dotato di un amplissimo manuale che spiegherà nel dettaglio le migliori tattiche di combattimento, particolari, d'altronde, che è più semplice imparare giocando, servendosi dei dettagliati help all'interno del gioco stesso.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

STARFIG

La guerra in

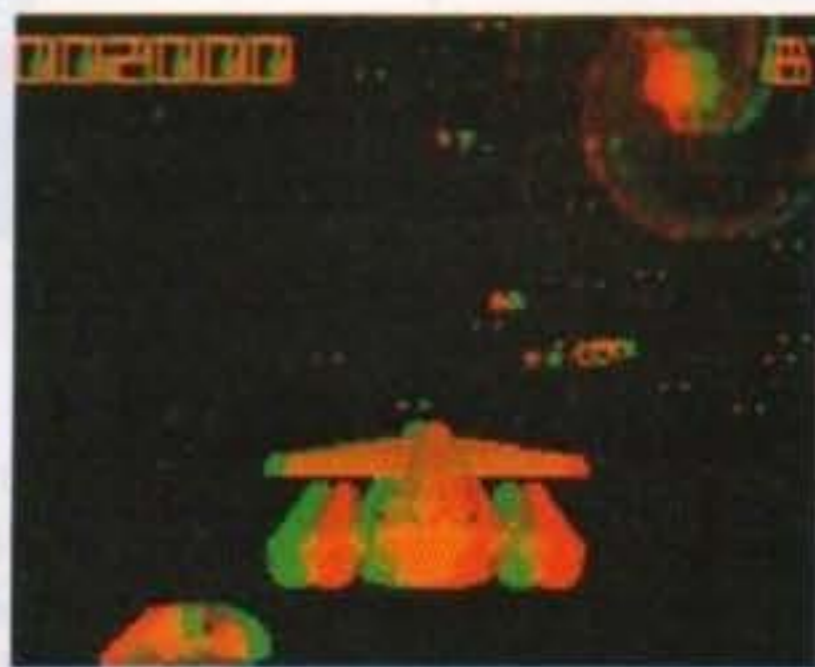
Guardando le immagini di queste pagine potreste pensare, a prima vista, a un errore di stampa; ma se provate a osservarle con i classici occhialini 3D (la lente sinistra rossa e quella destra verde), potrete intuire il realismo con cui è stato realizzato il gioco.

La Maelstrom, una delle case di sviluppo inglesi più importanti, già creatrice di titoli come *Flames of Freedom*, *Ashes of Empire*, e *Midwinter*, ha inserito in questo suo nuovo progetto delle tecniche grafiche assolutamente all'avanguardia, che combinano solidi pieni in prospettiva con sprite a dimensione variabile (avete presente gli zoom del Super Nintendo?), creando un effetto simile a quelli delle più grandi macchine di realtà virtuale.

L'azione frenetica e l'ambientazione nello spazio profondo di *Starfighter Ace* ricordano da vicino *Elite*: le navi aliene compaiono dal nulla diventando sempre più grandi e vicine; è necessario fare anche molta attenzione ai meteoriti, dato che il vostro scopo principale è quello di recuperare delle astronavi perdute. Il gioco è diviso in dodici livelli, ognuno con la sua missione specifica, intervallati da sotto livelli di animazione grafica. Lo spettacolo è godibile al massimo con una configurazione standard 386, grafica VGA e supporto sonoro.

La tecnica di colore 3D è stata usata sia nell'industria cinematografica che in un paio di giochi, ma mai con tecniche così sofisticate e all'avanguardia. Gli sprite che "zoomano", la prospettiva e la speciale ombreggiatura grafica sono stati renderizzati in modo tale che l'effetto finale quasi si possa godere anche senza occhiali. Le immagini che vedete in queste pagine sono state tratte da un livello, creato appositamente per un programma televisi-

LE MISSIONI

LA TEMPESTA: dovete lanciarvi a tutta velocità attraverso un campo di asteroidi e di detriti siderali e arrivare fino alla stazione di arrivo tutto d'un pezzo.
MORDI E FUGGI: dovete distruggere tutti i nemici che incontrate sulle stazioni spaziali entro un certo limite di tempo. Dovete avere reazioni fulminee e capacità di manovra eccezionali.
LA NAVE-MADRE: dovete raggiungerla zigzagando attraverso ondate di nemici, sempre più velocemente fino a raggiungere la velocità della luce, ed infine riuscire ad attraccare.
LA CACCIA: un'altra corsa in mezzo ad asteroidi ancora più numerosi e veloci mentre ondate di astronavi aliene vi seguono da vicino. Dovete fare manovre suicide vicinissime ai nemici per riuscire a distruggerli. Un livello davvero eccitante.

Le astronavi nemiche cominciano a intravedersi in distanza.

L'effetto di solidità che garantiscono quei cilindri cavi è sorprendente. Procuratevi un paio di occhialini e sarete daccordo con noi.

Non è mai esistito niente di tridimensionale che si muovesse a una simile velocità, la Maelstrom ha fra le mani un cavallo vincente.

La manovrabilità della navicella è straordinaria, anche in 3D.

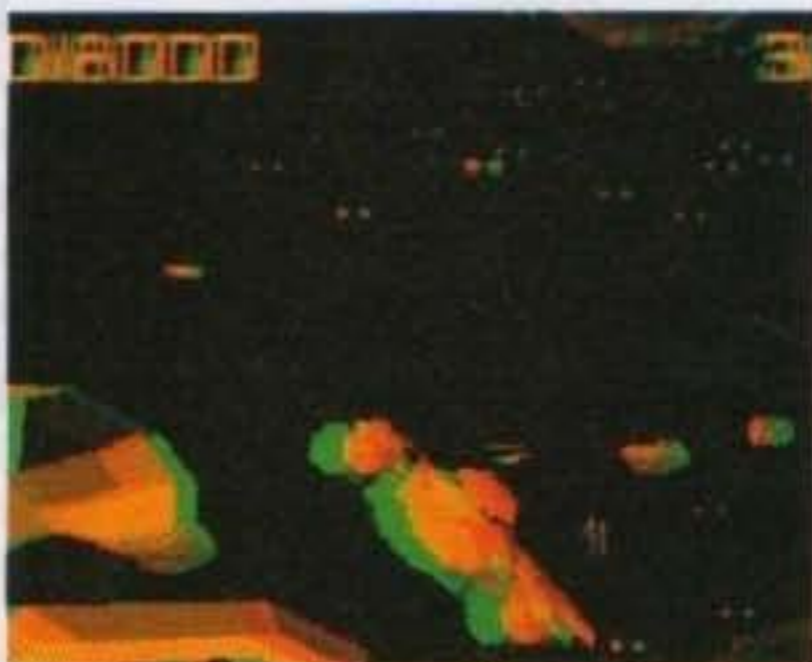
http://www.oldgamesitalia.net/

HTER ACE

3 dimensioni

Senza occhialini queste immagini vi faranno venire il mal di testa.

L'arsenale a disposizione della nostra astronave potrà essere migliorato, come in tutti i migliori titoli di questo genere. Qui utilizziamo i laser.

Stiamo per sferrare un attacco decisivo all' installazione nemica...

Peccato per quei caccia, conviene rispondere subito al fuoco.

vo, che sarà inserito nel prodotto ultimato.

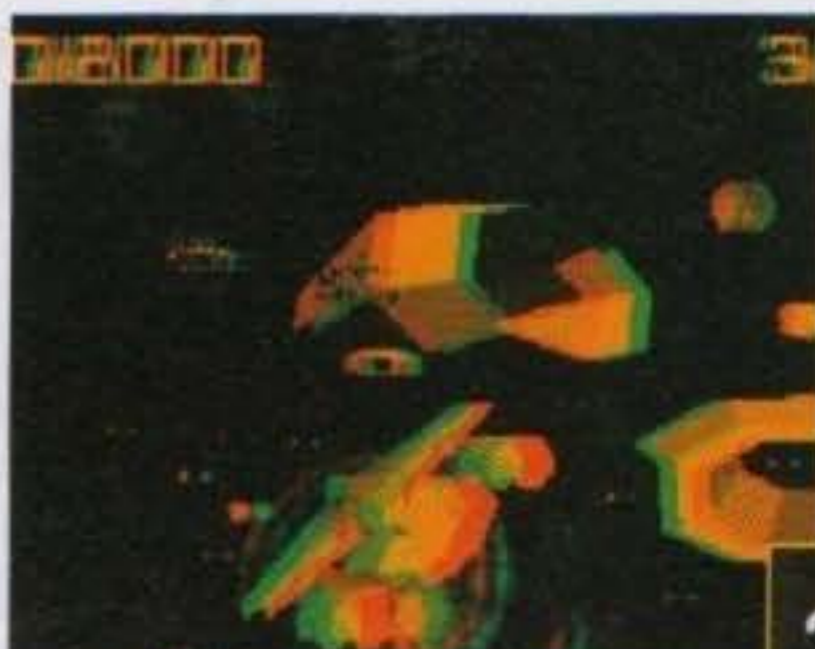
"È un gioco d'azione violento e velocissimo..." hanno dichiarato alla Maelstrom, aggiungendo che *Starfighter Ace* non è un semplice gioco 3D, ma una vera e propria simulazione.

Il principale problema, affrontato da esperti del settore, è stato quello di riuscire a far girare il programma in maniera sufficientemente veloce. Infatti, a causa dell'effetto 3D, è necessario che la velocità sia doppia rispetto ai normali standard, poiché per ogni schermata il computer deve calcolare due immagini separate e distinte, una per ciascun occhio.

Separatamente un programmatore ha assolto il compito di disegnare i volti con una tecnica particolare, simile al ray-tracing, per riuscire a renderli perfettamente a pieno schermo. Anche la programmazione dei linguaggi è stata realizzata con cura: il gioco ne prevede ben sei.

Se la risposta a questa versione PC sarà buona come prevedono alla Maelstrom, è probabile che in futuro escano le versioni per Amiga e per Sega.

Derek Dela Fuente

In tre dimensioni i meteoriti si staccano dallo sfondo con un realismo impressionante. Avete trovato degli occhialini...?

Quella base nemica è un bersaglio importante per la missione.

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 749.000**
AMIGA 600	L. 490.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 749.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 220.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC	L. 250.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 500	L. 65.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DF1 (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"½ DF - DD E 5"¼ DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 30.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 10.000
REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64	L. 10.000
PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR.	L. 20.000
CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA da	L. 10.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI 3"½ E 5"¼ IN VARIE MISURE da	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 349.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 479.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 749.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- Scheda VGA
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 990.000

386 SX 33 MHz - 2 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- Scheda VGA
- Hard Disk 40 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 1.590.000

386 DX 40 cache 64 K - 4 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- Scheda VGA Super 1 MB
- Hard Disk 105 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.290.000

486 DX 33 MHz - 4 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- Scheda VGA Super 1MB
- Hard Disk 105 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.990.000

486 DX 50 cache 256 K
- 1 Drive 3" ½
- Scheda VGA Super1MB
- Hard Disk 105 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 3.590.000

GIOCHI E PROGRAMMI SEMPRE NUOVI PER PC TELEFONARE PER LISTINO PREZZI

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" ½ E 5" ¼
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

ANTEPRIME

BERRETTI VERDI PER ELECTRONICS ARTS

Il nuovo gioco di guerra dell'EA, *Seal Team*, è ambientato in VietNam, a dimostrazione del fatto che,dopo quasi vent'anni dalla ritirata americana, è ancora vivo il ricordo di quella fallimentare impresa.

La Electronic Arts, in collaborazione con lo US Seals Team, un corpo militare speciale, ci porterà in un realistico scenario di guerra ambientato nel Vietnam degli anni 1966-69.

Al giocatore basterà scegliere una delle 80 missioni a sua disposizione, che vanno dal recupero di un singolo ostaggio, fino ad una operazione di salvataggio multiplo con rapimento di alcuni nemici e raccolta di importanti informazioni sul posizionamento delle forze avversarie.

È possibile scegliere se giocare una singola missione o un'intera campagna, all'interno della quale il grado di difficoltà naturalmente crescerà di missione in missione. Prima di iniziare è anche possibile scegliere la pattuglia di 4 uomini da portarci dietro e l'armamento di cui dotarli, preoccupandosi di equipaggiarli limitandoci allo stretto indispensabile, per non rallentare troppo il loro movimento.

Tutte le missioni sono ambientate nella densa foresta e nelle paludi del delta del Mekong. Le schermate che vedete in questa pagina non danno un'idea di quella che sarà la realizzazione definitiva. Potremmo dire che il gioco è una sofisticata e realistica versione di *Operation Wolf*, con grafica 3D e l'opzione per vedere lo scenario di battaglia da diversi punti. È possibile zoomare su un proprio singolo soldato o su un soldato avversario, oppure direttamente sul terreno per esaminarne le condizioni.

Il miglior punto di vista è quello posto dietro le spalle del nostro primo uomo, ma per alcune azioni particolari può risultare più proficuo avere una visione strategica della mappa completa. Nella qualità di comandante vi sarà possibile separare il team dando a ciascun uomo degli incarichi particolari che verranno eseguiti autonomamente. Un'altra possibilità vantaggiosa è quella di vedere lo scenario dal punto di vista dei nemici, oppure di utilizzare lo zoom in tempo reale per vedere l'interno di un elicottero o di un gruppo di rinforzi in arrivo. In qualsiasi momento possiamo fare richiesta di un appoggio aereo o di una squadra che ci venga a salvare con mezzi anfibi o in elicottero.

Di per sé uccidere i nemici non è particolarmente difficile, ma trovarli è una vera e propria impresa. Cercare i cecchini è forse il modo più rapido per trovare un nemico, ma probabilmente la strada migliore è quella di entrare nel menu dei comandi e ordinare ad un soldato di effettuare una ricognizione in una determinata zona.

Trappole, mine, e oggetti esplosivi sono nascosti un po' ovunque, ma avrete a vostra disposizione tutti gli strumenti per disinnescarli... cercando di non inciamparci prima di averlo fatto. Se muore il comandante (ovvero se vi fate ammazzare) la missione è finita. Non ha alcuna importanza invece se qualcuno dei vostri tre compagni viene ucciso, a parte che la promozione non giungerà tanto in fretta. Alla fine di ciascuna missione vengono fornite una serie di statistiche riguardanti i colpi sparati, gli avversari uccisi, e molti altri particolari.

E' giunto il momento della selezione del team e del suo equipaggiamento. Appesantirli troppo potrebbe voler dire mandarli al macello!

Questo gioco è probabilmente quanto più si avvicini all'attività di un vero soldato: passo del leopardo tra l'erba e muoversi in formazione sono solo due dei tanti movimenti consentiti e necessari per portare a termine le missioni con successo. C'è la possibilità di selezionare azioni diurne o notturne. Le azioni di combattimento vengono giocate fisicamente, così, una volta che si è puntato un nemico o un obiettivo sarete voi in prima persona a spararglì, a tirargli una granata o a chiedere un appoggio aereo per "fare un po' di pulizia".

Il gioco offre parecchie sequenze mozzafiato in 3D e alla fine di ciascuna missione si assiste al consueto debriefing: quindi una lunga sequenza animata ci condurrà alla missione successiva.

Derek Dela Fuente

Un mezzo anfibio viene a salvare il nostro team in difficoltà. Guardarsi le spalle prima di battere la ritirata!

Ed ecco il team in azione, visto da un punto posto una decina di metri davanti al caposquadra.

Direttamente da "Apocalypse now"... Pensate, alla EA sostengono che il gioco definitivo graficamente sarà 500 volte migliore

Un esempio di schermata vista dall'alto. Sotto di noi un tratto del delta del Mekong.

http://www.oldgamesitalia.net/

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.

Novità per Amiga

Titolo	Prezzo
B-17 Flying Fortress	89.900
Buzz Aldrin's Space	89.900
Dark Seed	99.900
DemonsGate	89.900
Dune 2	89.900
Gunship 2000	99.900
KGB	49.900
Lemmings 2	79.900
Lord Of Time	49.900
Lost Vikings	69.900
Nebulus 2	59.900
Oil Barons	59.900
Piracy	59.900
R-Type	59.900
Wax Works	89.900
Winter Challenge	79.900
Winter Olympiad	59.900

Programmi per Amiga

Titolo	Prezzo
3D World Boxing	69.900
3D World Soccer	69.900
3D World Tennis	69.900
50 Incredibili Giochi	49.900
A10 Tank Killer	69.900
A320 Airbus	99.900
Ad&D Collectors Edition	79.900
Addams Family	39.900
Agony	49.900
Air Support	69.900
Alcatraz	59.900
Alien Breed	59.900
Amnios	49.900
Amos Professional	149.900
Apidya	49.900
Aquaventura	69.900
Arachnophobia	49.900
Armalyte	49.900
Ashes Of Empire	99.900
Assassin	49.900
Atomino	49.900
B.S.S. Jane Seymour	49.900
Bard's Tale 3	69.900
Big Run	29.900
Bill & Ted's Adventure	69.900
Blades Of Steel	29.900
Blues Brothers	29.900
Bonics	39.900
Brain Blasters	49.900
Budokan	39.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	69.900
California Games 2	39.900
Campaign	79.900
Canton	49.900
Cardinal Of Kremlin	59.900
Catch'Em	49.900
Champion Driver	49.900
Championship Manager	49.900
Championship Of Europe	49.900
Championship Run	39.900
Chips Challenge	29.900
Chuck Rock	39.900
Civilization	89.900
Codename Iceman	49.900
Colonel's Bequest	49.900
Cool World	49.900
Crime Wave	29.900
Crystals Of Arborea	39.900
Cybercon	29.900
Darkman	29.900
Death Trap	29.900
Deefendres Of The Earth	19.900
Dick Tracy	69.900
Dino Wars	49.900
Doodlebug	49.900
Dragons Wars	69.900
Dream Team	59.900
Dune	69.900
Dyna Blaster	59.900
Elvira The Arcade Game	49.900
Extasy	59.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F1 Grand Prix	79.900
Fate Gates Of Dawn	49.900
Final Blow	49.900
Future Wars	19.900
G-Loc	39.900
Golden Axe	49.900
Guy Spy	69.900
Hagar	49.900
Heard Nova	59.900
Hot Rubber	49.900
Humans	59.900
Hyperforce	29.900
Hypnotic Land	29.900
Iyad	49.900
Indiana Jones 4 Action	59.900
Indiana Jones 4 Adv.	109.900
Indy Heat	49.900
Insects In Space	29.900
International 3D Tennis	29.900
Ishar	49.900
Jaguar XJ220	49.900
Jet	99.900
JP Papin's Goal Busters	69.900
Karaoke Amiga	259.900
Keys To Maramon	69.900
Kick Off 2	49.900
Kid Gloves 2	59.900
King's Quest 4	19.900
King's Quest 5	99.900
Kingdoms Of England 2	49.900
Knights Of The Sky	79.900
Leeds United Champions	49.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Leisure Suit Larry	89.900
Lemmings	59.500
Lethal Weapon	49.900
Lotus 3	59.900
Lure Of The Temptress	69.900
M.U.D.S.	39.900
Master Blazer	39.900
Megafortress	69.900
Megalomania	59.900
Michy Bombuack	39.900
Monkey Island 2	109.900
Moonshine Racers	39.900
Mr. Do! Run Run	29.900
Mystical	39.900
Myth	49.900
Navy Seals	29.900
Night Shift	69.900
Ninja Warriors	49.900
Omar Sharif's Bridge	89.900
Oriental Games	59.900
Out Run Europe	29.900
Over The Net	39.900
P.P. Hammer	49.900
Pacific Island	69.900
Parasol Stars	39.900
Personal Fonts Maker	109.900
Phantoms	39.900
Pinball Dreams	59.900
Pit-Fighter	29.900
Police Quest 3	89.900
Premiere	59.900
Punisher	39.900
Putty	49.900
Quest For Glory 2	19.900
Rainbow Island	29.900
Red Zone	69.900
Rise Of The Dragon	89.900
Risky Woods	69.900
Robocop 3	59.900
Robosport	59.900
Rolling Ronny	29.900
Rugby Coach	59.900
Sensible Soccer	69.900
Sensible Soccer 93	69.900
Shadowlands	59.900
Shuttle	99.900
Sim Ant	89.900
Sim City	69.900
Skull & Crossbones	29.900
Sliders	49.900
Space Crusade	49.900
Space Quest 4	79.900
Special Forces	79.900
Spell Bound	29.900
Starflight 2	59.900
Steel Empire	69.900
Street Fighter	19.900
Street Fighter 2	59.900
Street Hockey	39.900
Striker	59.900
Supercars 2	49.900
Switchblade	49.900
Team Suzuki	49.900
The Manager	79.900
Thexder	49.900
Thunderstrike	29.900
Titus Fox	49.900
Top Banana	49.900
Torvak The Warrior	49.900
Troddlers	69.900
Trolls	49.900
Turn & Burn	39.900
Turrican	29.900
Under Pressure	39.900
Venom Wing	39.900
Venus The Flytrap	19.900
Virtual Worlds	59.900
Wild West World	59.900
Willy Beamish	79.900
Wing Commander	79.900
Wings Of Death	29.900
Wolfchild	49.900
Wwf Wrestle Mania	39.900
Z-Out	39.900
Zarathrusta	29.900
Zone Warrior	49.900
Zool	49.900

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Novità per PC

Titolo	Prezzo
Aces Over Europe	109.900
Batman Returns	99.900
BattleChess 4000	99.900
BattleToads	59.900
Beverly Hills 90210	49.900
Comanche Data Disk 1	69.900
Dark Sun	129.900
Darklands	109.900
DemonsGate	89.900
EZ Cosmos 4.0	99.900
F 15 Strike Eagle III	119.900
Home Alone II	89.900
Hoyle's 4	59.900
Incredible Machine	109.900
Lemmings 2	79.900
Marvel Comic Creator	49.900
Max. Comanche Overkill	119.900
Mega-Lo-Mania	69.900
MegaTraveller 3	99.900
Nam	69.900
Police Quest I - 256 col.	109.900
Pool	69.900
Populous 2	99.900
Wax Works	89.900
Wing Comman. Deluxe	129.900
Winter Olympiad	49.900
X-Wing	109.900

Programmi per PC

Titolo	Prezzo
1St Chess Tutor	99.900
3D World Boxing	79.900
3D World Tennis	79.900
7 Colors	59.900
A-Train	99.900
A320 Airbus	99.900
Aces Of Pacific	99.900
Air Bucks	69.900
Air Combat	79.900
Alone In The Dark	109.900
Ashes Of Empire	99.900
B17 Flying Fortress	99.900
Battle Chess 2	59.900
Blade Warrior	59.900
Bridge 2	99.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	89.900
Cadaver	79.900
California Games 2	69.900
Campaign	89.900
Captive	79.900
Carl Lewis Challenge	69.900
Catch'Em	49.900
Championship Course	69.900
Championship Special	79.900
Chopper Commando	19.900
Cisco Heat	39.900
Civilization	99.900
Colossus Chess 10	69.900
Cool World	49.900
Crisis In Kremlin	99.900
Curse Of Enchantia	69.900
D/Generation	79.900
Dark Qeen Of Krynn	89.900
Dark Spyre	59.900
Darklands	89.900
Daughter Of Serpents	99.900
Death Knights Of Krynn	79.900
Defender Of Crown	29.900
Dick Tracy	49.900
Disney Animat. Studio	289.900
Dominium	109.900
Double Dragon 2	24.900
Dune	79.900
Eco Quest	99.900
Epic	79.900
Escape From Hell	69.900
Extasy	69.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F117A Nighthawk	89.900
Falcon 3.0	109.900
Falcon A.T.	39.900
Final Battle	49.900
Fireteam	79.900
Flight Planner	49.900
Floor 13	79.900
Forge Of Virtue	49.900
Fountain Of Dreams	89.900
Free D.C.	79.900
Global Effect	79.900
Golden Axe	24.900
Golden Eagle	59.900
Grand Prix	109.900
Guy Spy	79.900
Hardball 3	79.900
Hare Raising Havoc	69.900
Heroes Of The 357Th	79.900
Home Alone	79.900
Hook	69.900
Hot Rubber	59.900
Humans	59.900
Indiana Jones Atlantis	109.900
Indy & The Last Crusade	24.900
Indy Action Game	79.900
Instant Pages	49.900
Ishar	59.900
Italia 90	24.900
Jack Nicklaus Golf	89.900
Jet	29.900
Kgb	89.900
Kid Pix	69.900
King's Quest 4	19.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Line In The Sand	89.900
Low Blow	49.900
Lure Of The Temptress	79.900
Magic Candle 2	79.900
Mega Box	49.900
Microprose Soccer	24.900
Might & Magic 3	99.900
Might & Magic 3 New	119.900
Monkey Island 2	109.900
Ncaa Basketball	79.900
NFL	69.900
Omar Sharif's Bridge	99.900
On Safari	19.900
Paragliding Simulation	59.900
Phantoms	49.900
Pit-Fighter	29.900
Pools Of Darkness	79.900
Populous 2	99.900
Prophecy Of Shadow	89.900
Psygnosis	79.900
Red Baron	99.900
Rick Dangerous 2	24.900
Risky Woods	79.900
Road Track	79.900
Robocop 3	79.900
Rocketeer	69.900
Rules Of Engagement	79.900
Scenery Disk 11	39.900
Scenery Disk 7	39.900
Scenery Disk 9	39.900
Scenery Disk Japan	39.900
Slide Invernali	79.900
Shadow Sorcerer	69.900
Shadowlands	59.900
Sherlock Holmes	109.900
Sim City + Populus	99.900
S. Bart Vs Sp. Mutants	49.900
Space Quest 1, 2, 3	89.900
Space Quest 4	99.900
Space Quest Trilogy	89.900
Space Wrecked	59,900
Spot	49.900
Spring Break	79.900
Star Control 2	99.900
Star Trek	99.900
Steel Empire	79.900
Storia Infinita 2	49.900
Summer Challenge	79.900
Super Off Road	24.900
Super Ship Of Atlantic	59.900
Super Tetris	89.900
The Godfather	59.900
The Manager	79.900
The Manhole	39.900
The Summoning	89.900
Theatre Of War	69.900
Time Quest	79.900
Toyota Gt Rally	69.900
Turtles	79.900
Tv Sports Boxing	69.900
Ultima Underworld	89.900
Ultima VII The Black Gate	89.900
Video Vegas	49.900
Ween The Prophecy	89.900
Wild West World	59.900
Wing Commander 2	89.900
Wingames	59.900
Wordtris	99.900
WWF Europ. Rampage	49.900

Ecco alcune delle nostre offerte più interessanti. Richiedete gratuitamente il catalogo completo, troverete altre fantastiche novità

Prodotto	Prezzo
Amiga 1200	750.000
Amiga 1200 HD 40 MB	1.150.000
Amiga 1200 HD 80 MB	1.450.000
Amiga 1200 HD 120 MB	1.850.000

Il nuovo Amiga con 68020 14 MHz, 2 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori

Prodotto	Prezzo
Amiga 4000 HD 120 MB	3.995.000
Amiga 4000 HD 210 MB	4.295.000

Il nuovo Amiga con 68040 25 MHz, 6 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori

Prodotto	Prezzo
Per ogni 4 MB aggiuntivi	330.000

Prodotto	Prezzo
Microbotics VXL-30 Accelerator 40 MHz	549.000
VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst	549.000
VXL Memory Board con 8 MB Ram Burst	1.449.000
Coprocessore matematico 68882 25 MHz	279.000

Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Prodotto	Prezzo
Microbotics MBX-1200 + 68881 14 MHz	379.000
Microbotics MBX-1200 + 68882 25 MHz	549.000
Microbotics MBX-1200 + 68882 50 MHz	829.000
Con 2 MB Ram	299.000
Con 4 MB Ram	499.000
Con 8 MB Ram	999.000

Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nello slot interno a 150 pin del computer. Comprende una espansione da 0 a 8 MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14.2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte.

Prodotto	Prezzo
AlfaPower + HD 40 MB	599.000
AlfaPower + HD 80 MB	749.000
AlfaPower + HD 125 MB	899.000

Controller hard disk autoboot FFS per Amiga 500 standard IDE AT-bus, espandibile a 8 MB Ram con Ram Zip 1M*4, connettore passante.

Prodotto	Prezzo
Sharp JX-100	699.000

Scanner a colori formato A6 (100x160 mm.), 200 dpi, 262.144 colori, con software PC.

Prodotto	Prezzo
SoundBlaster MultiMedia Kit	995.000

Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, casse stereo, ben 5 CD.

Prodotto	Prezzo
Floptical AT - interno con controller 16 bit	749.000
Floptical AT - esterno (con alim. e contr. 16 bit)	949.000

Prodotto	Prezzo
Floptical Amiga - interno per A2000/3000	649.000
Floptical Amiga - esterno (con alim. e SCSI)	790.000

Prodotto	Prezzo
Floppy Disk 21 MB	44.000

Drive per i nuovi floppy disk SCSI 3"1/2 ottici da 21 MB formattati.

Prodotto	Prezzo
SoundBlaster Pro Base	299.000
SoundBlaster Pro Base PS/2	549.000

La più venduta scheda audio musicale per PC con bus ISA (16 bit) o MCA (PS/2).

Prodotto	Prezzo
VideoBlaster	649.000

Scheda digitalizzatrice per PC dotato di scheda VGA, compatibile con Windows 3.

Prodotto	Prezzo
386-DX EuroSys 40MHz cache 128K (esp. 256)	1.799.000

Con la nuova piastra madre ESPANDIBILE A 486! • E' sufficiente cambiare la CPU per aggiornare il computer ed aumentarne le prestazioni • CPU Intel 80386 32 bit • 1 MB Ram espandibile da 4 a 128 MB • Hard disk 40 MB IDE AT-bus • 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB • Controller IDE AT-bus per 2 FD + 2 HD • Scheda video VGA 256 KB 800x600 • Mouse seriale 3 tasti • Tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 • MS-DOS 5.0 italiano installato • Garanzia 12 mesi • Scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia joystick • Monitor SuperVGA 14" 1024x768 colori.

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

ANTEPRIME

CYBER BOMBA!

Dai programmatori di *Dark Seed*, un racing game futuristico. Il gioco sembra fatto apposta per spremere al limite possibilità del PC e del CD-ROM, utilizzandole al massimo.

Il guidatore alieno e quello umano si scontrano in singolar tenzone in rappresentanza dei rispettivi pianeti di provenienza, ciascuno sperando di ottenere vittoria, popolarità e denaro.

I migliori guidatori di tutta la galassia (pare non abbiano invitato Nakajima) si scontreranno sui tracciati più impegnativi che siano mai stati costruiti. Ma la cosa più divertente di queste prove è che non ci sono regole, in nome della vittoria tutto è lecito. Un altra caratteristica un po' speciale è data dagli stessi tracciati. Mentre lo state guidando infatti, il vostro veicolo si potrebbe improvvisamente ed inaspettatamente demagnetizzare, e voi vi trovereste in questo caso a svolazzare per l'aere, ricadendo a terra dopo poco, disintegrati. L'attività di Syd Mead, l'eclettico designer del gioco, non si è limitata alla progettazione di giochi, ma ha anche collaborato alla realizzazione di alcuni film (Alien e Star Trek) e ha addirittura disegnato alcune automobili (sempre nel settore!).

L'equipe Cyberdreams ha già fatto la sua apparizione nel campo del videogame con la realizzazione del validissimo *Dark Seed*. Anche in *Cyberrace* sono state impiegate sofisticate tecnologie d'avanguardia, come, per esempio, il "voxel rendering". Questa nuova tecnica di disegno rende possibile un controllo del posizionamento statico e del movimento di ciascun pixel. Utilizzare la tecnica Voxel vuol dire che il paesaggio del gioco, a differenza di molti altri prodotti, non viene realizzato in grafica poligonale, e quindi non ci troveremo di fronte a palazzi che sembrano più che altro degli improbabili cubi o parallelepipedi. Anche le ultimissime innovazioni in questo campo, come l'introduzione del "gourad shading", non sono riuscite ad ovviare a questo problema. In *Cyberrace* tutto lo sfondo è realizzato in texture mapping con ombreggiatura, con risultati superiori a qualsiasi altra tecnica precedentemente adottata. Il gioco fornirà al giocatore un'ampia gamma di opzioni all'interno delle quali scegliere. In più sarà dotato di una presentazione in stile cinematografico. Come per *Darkseed* tutti i giocatori sono resi graficamente rielaborando immagini digitalizzate (ed in scala) di attori reali. Grazie alle animazioni full motion il gioco ha un notevole grado di realismo, in ogni momento. Anche le figure aliene saranno in parte composte di immagini digitalizzate, e così pure i dialoghi e i suggestivi effetti sonori, che rappresentano, infine, la ciliegina su questa già ricca torta. Sono già stati programmati dei data disk che aggiungeranno nuovi dialoghi e nuovi effetti sonori ad un prodotto che si colloca già al top della attuale produzione. Come dicono alla stessa Cyberdreams, ci troviamo di fronte al gioco con il più veloce aggiornamento video, con gli effetti speciali e sonori più spettacolari che si siano mai visti, e con una nuova tecnica d'animazione con riprese di tipo cinematografico che lo rendono estremamente realistico. Insomma, una vera bomba!

Derek Dela Fuente

I fondali del gioco sono molto suggestivi e realizzati in texture mapping ombreggiato.

Ecco alcuni dei nemici che dovrete affrontare, sempre più pericolosi ed agguerriti!

La lotta è serratissima, e non potrebbe essere altrimenti gareggiando con i migliori piloti della galassia.

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

UNLIMITED ADVENTURES

il Fai-da-te di Dungeons & Dragons

Questo nuovo kit di costruzione per le avventure basate sull'universo di *Advanced Dungeons & Dragons*, ambientato nei *Forgotten Realms*, contiene la grafica, le caratteristiche e i personaggi dei titoli "scatola d'oro" SSI più recenti, insieme a un'avventura-esempio pregenerata.

I giocatori sono liberi di progettare, scrivere e sviluppare la trama della loro avventura fantasy, cominciando col giocare una piccola quest di esempio intitolato *"l'erede di Skull Crag"*, in cui lo scopo è ritrovare tre oggetti: le Armi del Guardiano del Sentiero, la Spada degli Scudi e la Lancia.

Tra le varie caratteristiche, il kit presenta una griglia grafica su cui potrete costruire le mappe della vostra avventura, collegabili tra loro tramite teletrasporti, porte e scale; una collezione di più di cento mostri diversi e sedici personaggi-non-giocanti; la possibilità di inserire incontri di tutti i tipi in qualsiasi punto della mappa, accompagnati da schermate testuali; trappole di ogni genere, una collezione di oltre 250 immagini e tesori prese dai giochi precedenti e disegni originali da altri titoli dello steso genere.

Il kit contiene quattro mappe territoriali pregenerate personalizzabili a seconda delle esigenze dell'avventura. L'interfaccia a "punta e clicca" gestibile da mouse rende la creazione dei dungeon estremamente semplice ed immediata. Naturalmente potrete verificare l'avventura durante la progettazione, eliminando possibili errori semplicemente con un tasto.

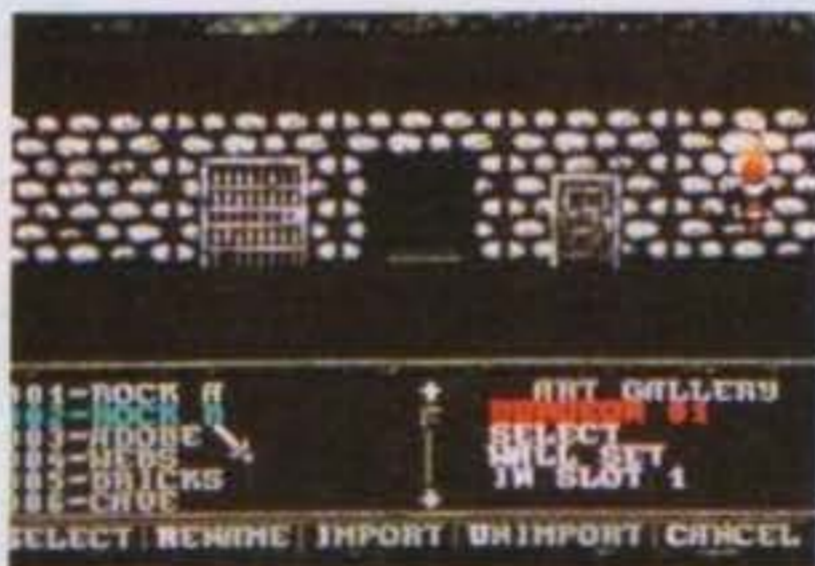
È possibile creare una compagnia di sei personaggi (che possono avanzare fino al quarantesimo livello di esperienza) con le razze e le classi tipiche dello scenario dei *Forgotten Realms*. Potrete salvare il gioco per continuare la partita (o la rifinitura dei dettagli) in seguito, o per presentarla agli amici.

Naturalmente lo scenario pregenerato inserito nel kit è molto utile, in quanto sottolinea tutte le caratteristiche e le variabili a disposizione del giocatore.

Il prodotto finale (previsto per l'aprile '93) usufruirà della grafica VGA del PC, e, circa un mese dopo l'uscita di questa versione, sarà disponibile quella per MacIntosh.

È preferibile installare il kit su hard-disk, dove dovrebbe occupare circa 7 Mb. Saranno supportate la maggior parte delle schede sonore esistenti. Naturalmente le limitazioni del programma coincidono con quelle dell'immaginazione del giocatore; la cosa più vicina a questo prodotto, fino ad oggi, è stata il *Bard's Tale Construction Kit*.

Derek Dela Fuente

In questa schermata è possibile accedere a tutte le opzioni di creazione della mappa: dal tipo di grafica alla forma dei dungeon.

In questo menu potrete, invece, scegliere la grafica effettiva che si vedrà giocando l'avventura, il tipo di roccia, di muro, di pavimento, ecc.

La creazione dei mostri: assegnate un nome e delle caratteristiche particolari ad un'immagine, ed ecco fatto!

Finalmente potete testare il frutto del vostro lavoro. È qui che, probabilmente, scoprirete tutti gli errori e le imperfezioni da correggere.

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

GET READY!

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

TITOLI	AMIGA	PC
5th Anniversary (Compilation)	59.900	
A10 Tank Killer vers.1.5.	89.900	
Abandoned Places	79.900	
Aces of the Pacific		99.900
Action Pack (Compilation)	59.900	
Addams Family	39.900	
Advantage Tennis	69.900	79.900
Air Bucks	49.900	69.900
Air Commander (Compilation)		89.900
Air Land and Sea	79.900	79.900
Air Support	69.900	
Air Warrior	79.900	79.900
Airbus A320	99.900	99.900
Alcatraz	59.900	TELEF.
Alien Breed	59.900	
Alien World	39.900	
Alone in the Dark		109.900
Altered Destiny	59.900	69.900
Animation Studio		289.900
Another World	69.900	79.900
Apidya	49.900	
Armoour Geddon		79.900
Ashes of Empire	99.900	99.900
Assassin	49.900	
A.G.E.		79.900
Baby Jo	49.900	
Battle Isme		79.900
Battlechess 2		69.900
Bill's Tomato Games	59.900	
Birds of Prey	69.900	109.900
Black Crypt	79.900	
Blitzkrieg	49.900	69.900
Blood Money	29.900	59.900
Blue Boy	49.900	
Blues Brothers		49.900
Bonanza Bros	39.900	
Boston Bomb Club	49.900	59.900
Boxing Low Blow		59.900
Brigade Commander	59.900	
Bubble Bobble	24.900	
Budokan	49.900	59.900
Carriers at War		99.900
Castles		99.900
Castles 2		89.900
Castles of Dr. Brain	89.900	
Centurion	59.900	69.900
Championship Manager	49.900	59.900
Chopper LHX Attack		119.000
Civilization	89.900	99.900
Clik Clak		49.900
Colorado	29.900	
Cool Croc Twin	49.900	49.900
Covert Action	89.900	
Crazy Season	39.900	
Crime City	59.900	69.900
Crisis in the Kremlin		99.900
Crown	49.900	49.900
Cruise for a Corpse	59.900	59.900
Crystals of Arborea	39.900	
Cytron	59.900	
Dark Castle		35.900
Dark Queen Krynn		89.900
Dark Seed		99.900
Deliverance	59.900	
Demon Stalker		35.900
Dick Tracy Adventure	69.900	89.900
Die Hard II	49.900	59.900
Discovery	49.900	
Doodle Bug	49.900	
Double Dragon II		24.900
Double Dragon III	49.900	49.900
Dune	69.900	79.900
Dyna Blaster (fino a 5 giocatori)	69.900	
D/Generation	49.900	
Eco Phantoms	39.900	49.900
Elvira 2	79.900	89.900
Elvira the Arcade Game	49.900	
Empire		69.900
Epic	69.900	79.900
Escape from Colditz	49.900	
Espana Games 92	59.900	69.900
Eternam		89.900
Eye of Beholder 2	69.900	69.900
F117A Nighthawk		89.900
Face Off	49.900	
Falcon		109.900
Fascination	59.900	79.900
Ferrari F1	49.900	59.900
Fighter Comande	49.900	59.900
Fire Team 2200	49.900	49.900
Fire & Ice	24.900	
First Samurai		79.900
Floor 13	69.900	
Free D.C.		79.900
Gateway	79.900	
Gem'x	39.900	
Global Effect	69.900	89.900
Go for Gold		24.900
Goblins	49.900	69.900
Goblins 2	69.900	79.900
Gods		49.900
Golden Eagle	49.900	59.900
Grand Prix	79.900	
Grand Slam Bridge II		99.900
Guy Spy	69.900	79.900
Heimdall	69.900	
Heroes of the 357th		79.900
Hong Kong Mahjong		109.900
Hook	59.900	69.900
Imperium	49.900	69.900
Inca		109.900
Indiana Jones Action Games più Cappellino	59.900	
Indiana Jones and Last Crusade		34.900
Indiana Jones Fate of Atlantis (in italiano)	99.900	109.900
Indy Heat	49.900	
International 3d Tennis	29.900	
International Sports Challenge	59.900	69.900
Jack Nicklaus Unlimited Golf	79.900	79.900
Jaguar	49.900	
John Madden II		109.900
JP Papin's Goal Busters	79.900	89.900
J. Khan Squash		39.900
Kick Off 2	39.900	
Killerball	49.900	
King's Quest 5	99.900	99.900
Laura Bow II		99.900
Legend	69.900	69.900
Leisure Suit Larry 5	89.900	89.900
Lemmings Pack!	69.900	79.900
Light Brigade		59.900
Loom	69.900	69.900
Lord of the Ring 2-the Two Towers 99.900		
Lure of Temptress	69.900	79.900
L' Empereur		79.900
Magic Garden	49.900	
Magic Pockets		69.900
Maniac Mansion		79.900
Mario Andretti Racing Cars		79.900
Mega Mix (Leander-Ork-Agony)	69.900	
Mega Sports (Compilation)	59.900	
Megafortress	69.900	
Metal Mutant	39.900	
Midwinter II		119.900
Might & Magic III	89.000	99.900
Monkey Island	69.900	89.900
Monkey Island 2	109.900	109.900
Myth	49.900	
Nathan Never	59.900	
NCAA Basket		79.900
Necronom	49.900	
Ninja Spirit	49.900	
Nova 9	89.900	
Oil Imperium		15.900
Outrun		24.900
Pacific Island	69.900	79.900
Panza Kick Boxing	24.900	
Paperboy	49.900	
Persian Gulf Inferno	29.900	
PGA Tour Golf		69.900
PGA Tour Golf - Courses Disk		49.900
Pinball Dreams	59.900	
Pinball Fantasies	49.900	
Planets Edge		99.900
Playroom		69.900
Police Quest 3	89.900	99.900
Populous II Plus	79.900	
Power Hits (Compilation)		69.900
Power Monger	69.900	89.900
Premiere	59.900	
Profezia	19.900	29.900
Psyborg	49.900	
Pushover	39.900	49.900
P.P. Hammer	49.900	
Quest Glory		99.900
Rainbow Island	24.900	
Red Baron	89.900	99.900
Red Zone	69.900	
Revelation	29.900	59.900
Risky Woods	59.900	79.900
Road Rush	59.900	
Robocop 3	59.900	
Roger Rabbit	69.900	79.900
Rolling Ronny		39.900
Rome A.D. 92		89.900
Rules of Engagement	69.900	69.900
Samurai	49.900	59.900
Sarakon	19.900	29.900
Search of the Titanic		99.900
Secret Weapons of Luftwaffe		99.900
Sensible Soccer	59.900	
Shadow of the Beast III	69.900	
Shadowlands	59.900	59.900
Sherlock Holes the Lost File	109.900	
Shibobi		24.900
Siege		89.900
Sim Ant	89.900	89.900
Sim Earth		89.900
Simpsons	39.900	49.900
Space Crusade	49.900	
Special Forces	89.900	99.900
Star Legions		99.900
Star Trek		99.900
Steel Empire	69.900	89.900
Stormovik Soviet Attack		69.900
Stratego	59.900	69.900
Sreet Fighter 2	TELEF.	TELEF.
Strike Eagle 3		TELEF.
Stunt Island		129.900
Sturmtruppen	39.900	
Subbuteo		35.900
Super Off Road		24.900
Super Ski 2	49.900	
Super Tetris	79.900	89.900
Team Suzuki	29.900	
Tennis Cup 2		59.900
Terminator 2	39.900	39.900
Terraway Thomas	49.900	
Test Driver III - the Passion		89.900
The Aquatic Games	59.900	
The Ball Game	39.900	35.900
The Carl Lewis Challenge	69.900	79.900
The Champ	29.900	
The Immortal	49.900	59.900
The Manager	79.900	79.900
The Power	39.900	59.900
Theatre of War		79.900
Thunder Burner	49.900	
Thunderhawk	59.900	
Tilt!	19.900	39.900
Tiny Skweeks	49.900	59.900
Titus the Fox	49.900	49.900
Topolino 1 2 3		79.900
Topolino A B C		79.900
Topolino Crossword		79.900
Topolino Forme e Colori		79.900
Topolino Puzzles Animati		79.900
Topolino Test di Memoria		79.900
Toyota GT4 Rally	29.900	69.900
Turtles 2	49.900	49.900
TV Sport Boxing		69.900
UGH	49.900	
Ultima VI	69.900	
Ultima VII		89.900
Under Pressure	39.900	
Utopia		69.900
V for Victory		109.000
Vengeance of Excalibur	69.900	79.000
Vikings	49.900	
Virtual Reality (Compilation)	69.900	
Vroom	49.900	
Warm Up	49.900	
Ween	79.900	89.900
White Sharks	39.900	
Willi Beamish		99.900
Winter Sport 92	49.900	
Wolfchild	49.900	
World Tennis		79.900
Wrestling WWF	39.900	49.900

TELEFONATE PER LE ULTIME NOVITÀ

DISPONIBILE UN VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE GIAPPONESI E AMERICANE PER MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, GAME GEAR E GAME BOY

PER LA VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA SEGUIAMO I SEGUENTI ORARI: LUNEDI' DALLE 13 ALLE 19 DA MARTEDI' AL SABATO DALLE 11 ALLE 19.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

MINDSCAPE ingrana la quinta!

Se siete dei fan accaniti di *Road Rash*, *Roadblaster* e *Outrun*, scoprirete che *Outlanders* riesce a riunirli in un solo gioco con un'azione ancora più veloce e frenetica dei suoi predecessori.

Outlanders è il nome del nuovo gioco di corse automobilistiche della Mindscape, la cui uscita è prevista per il marzo del '93. La programmazione è stata portata avanti contemporaneamente su ogni piattaforma prevista (Mega Drive, Super Nintendo e PC; la versione Amiga, purtroppo, è stata abbandonata, e non si sa con precisione la causa di tale decisione), cercando di sfruttare al massimo le potenzialità e le caratteristiche di ognuna: sul Mega Drive il giocatore godrà di una visuale in prima persona dall'interno dell'auto, mentre sul Super Nintendo ci sarà una prospettiva alternata tra il punto di vista del guidatore e il retro del veicolo.

È comunque limitativo definire *Outlanders* esclusivamente un gioco di corse automobilistiche, dato che il vostro ruolo è quello di una sorta di mercenario pagato dal governo per ritrovare un ingegnere genetico rapito dai criminali delle "wastelands", una colonia penale creata appositamente per i più violenti e sanguinari assassini, che si trova in uno scenario post-olocausto in cui metà del mondo conosciuto è stata spazzata via delle armi batteriologiche.

I detenuti di questa enorme prigione a cielo aperto, tentano di usare gli ostaggi per creare un'arma micidiale che possa mettere il governo in ginocchio. Le capacità belliche e di guida del pilota sono eccezionali, per questo è stato assoldato, e lo scopo è quello di aprirsi la strada nelle terre selvagge governate dai criminali, tra corse frenetiche e scontri violentissimi.

Le sezioni "picchiaduro" (mostrate lateralmente, come vuole la tradizione) mostrano menu e particolarità differenti, che indicano quanti avversari avete colpito con le vostre armi, nonché il punteggio e la vostra energia vitale.

Derek Dela Fuente

Non basterà essere un buon pilota, dovrete avere anche un'ottima mira.

La guerra si svolge anche sulle strade, tra scontri e sparatorie alla *Mad Max*.

Gli strumenti sul cruscotto sono molti, ma chiari e semplici da usare e vi permettono di scegliere tra molte opzioni interessanti.

Dovrete stare attenti agli agguati, i vostri nemici sono spietati assassini.

Non sarà facile tenere la strada tentando di evitare i tamponamenti e gli attacchi dei criminali.

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.
Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.
Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

ANTEPRIME

LA GUERRA DEI MONDI

della Impressions

Cosa fareste se foste al comando di un esercito del 2121 al fronte di una guerra interplanetaria? Ora potrete saperlo grazie a *When two Worlds War*, un'innovativa simulazione bellica.

Questo è un carro armato del ventiduesimo secolo. Non è poi tanto diverso da uno dei nostri, non vi sembra?

Questa schermata tattica mostra una sezione della mappa che riproduce l'area di gioco. Da qui potrete seguire lo spostamento delle vostre truppe.

La sezione di progetto e ricerca è molto importante e fa tornare in mente giochi come *Millenium 2.2* o *Deuteros*.

La Terra è stata messa sotto assedio dall'esercito di un pianeta vicino; voi, come Comandante Supremo delle Forze Armate Terrestri, però, disponete di un arsenale assolutamente all'avanguardia, nonché di una stazione di ricerca che vi permette di progettare e realizzare nuove armi.

Potete costruire nuove installazioni, intraprendere delicate missioni e controllare in tempo reale, passo dopo passo, gli sviluppi del conflitto interplanetario.

Il combattimento non ha luogo soltanto sul territorio dei due pianeti in guerra, ma anche nello spazio e l'esplorazione gioca un ruolo fondamentale, in quanto è estremamente importante per il vostro esercito scoprire i punti deboli delle basi nemiche. I successi dei vostri piloti vi verranno presentati sotto forma di schermate statistiche complete, in cui potrete leggere una grande quantità di dati essenziali.

Il gioco, oltre alla grafica VGA e alla possibilità di giocare in coppia, svilupperà un sistema di riconoscimento vocale sulle schede Aria; i programmatori stanno lavorando per supportare altre schede sonore come la Gravis e la Ad-Lib.

Tra le varie caratteristiche possiamo ricordare: la possibilità di personalizzare il nome del pianeta, delle squadre e dei veicoli; la gestione dei veicoli può essere automatizzata (vi basta programmare lo scopo finale, il resto viene controllato dal computer), e le missioni possono essere programmate facilmente grazie ad un'interfaccia "punta e clicca"; opzioni di generazione di scenari, di pianeti e delle posizioni degli eserciti; la costruzione delle nuove installazioni permette di decidere quali mezzi produrre e quando; il combattimento si svolge effettivamente in tempo reale.

Naturalmente ci sono molte altre opzioni interessanti all'interno del gioco, come l'analisi dei radar, l'uso delle armi e lo sviluppo tecnologico.

Da ciò che abbiamo potuto vedere nelle demo (anche se il gioco è ancora nelle sue prime fase di programmazione) sembra che *When two Worlds War* sia il miglior prodotto che la Impressions abbia mai realizzato, adatto non soltanto per gli appassionati di simulazioni belliche..

La guerra si svolge anche nello spazio. Cosa nasconderà la superficie di questo pianeta? Scopritelo con i vostri sensori.

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000
1Mb per A500 plus	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.049.000**
Amiga 3000 25/52	**L.2.900.000**
Amiga 4000 25/100	**L.3.950.000**

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!

LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno come DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.259.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono 051-343.504 / 051-343.362

nuova linea 051-347.736 / fax 051-344.906

posta COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

 http://www.oldgamesitalia.net/

in breve

Summer Challenge
Accolade/Mindspan

La Accolade ha recentemente annunciato l'uscita di *Summer Challenge* per Sega Mega Drive, un evento sportivo che mette in competizione i migliori atleti mondiali nel tentativo di conquistare la medaglia d'oro in otto diverse specialità: salto con l'asta, salto in alto, giavellotto, 400 metri ad ostacoli, ciclismo, kayak, equitazione e tiro con l'arco. Potrete scegliere se allenarvi singolarmente per ciascuna specialità sportiva o cominciare subito il "torneo". Potrete giocare a tre livelli di difficoltà e contro un massimo di dieci avversari, distinti per caratteristiche e abilità. Il sonoro è stato digitalizzato da reali competizioni sportive ed inserito per aggiungere realismo alla simulazione, già di per sé molto accurata. *Summer Challenge* offre anche un'opzione di Replay istantaneo, per rivedere ogni azione dei partecipanti. Il gioco è stato sviluppato dai programmatori della MindSpan, già autori di *Winter Challenge* per Mega Drive e *Al Michaels Announces Hardball III* per PC e, presto, anche per Sega Mega Drive, che verrà distribuito col marchio Accolade, che ha abbandonato l'etichetta Ballistic per i titoli destinati alle console a 16 bit.

Wacky Funsters - Ringworld
Tsunami Media

La neonata etichetta frutto dall'accordo tra la Accolade e la Tsunami comincia a dare i suoi frutti. *Wacky Funster* e *Ringworld* sono i primi giochi prodotti da questa nuova etichetta. Per quanto riguarda il primo si tratta di una parodia di alcuni classici della storia del videogioco. Il gioco è stato descritto come la "Pallottola Spuntata" del divertimento elettronico, in cui un esperto videogiocatore, Geekwad Gamer, ci guida attraverso cinque "stage" completamente diversi fra loro: *Big Guys With Muscles, Roadkill!*, in cui, al volante di una macchina, dovete investire più animaletti possibile, *Rambi vs Blambo, Ping*, e *Steroids*, in cui Geekward viene rimpicciolito ed entra nel corpo di alcuni body-builder per tentare di distruggere gli eserciti di steroidi che stanno lentamente rovinando l'organismo. Tra un gioco e l'altro dovrete superare dei quiz molto divertenti, mettendo alla prova la vostra cultura e il vostro *sense of humour*, oltre che le vostre abilità di giocatore. *Ringworld* è invece un gioco di ruolo di ambientazione fantascientifica, basato sull'omonima serie di racconti di Larry Niven, tradotti in Italia come "Il Mondo dell'Anello". Il particolare che rendeva estremamente interessante l'esplorazione del Mondo dell'Anello, era, oltre alla sua immensità, la leggenda riguardante dei fantomatici e misteriosi costruttori, una sorta di razza superiore che progetta e costruisce pianeti. Ora la Tsunami annuncia l'uscita di *Ringworld*, un'avventura simile ai vari *Rex Nebular* o *Space Quest*, ambientata

nell'incredibile pianeta ideato da Niven. Gli esseri umani giungono su questo mondo alieno alla ricerca di una soluzione alla terribile minaccia che potrebbe far cadere nel caos più assoluto tutto lo spazio conosciuto. Ma il pianeta gigantesco non cela solo risposte: sono molte le minacce che dovrete affrontare, assassini Kzinti, patriarchi folli, strane razze e civiltà aliene.

Litil Divil
Gremlin

Finalmente è stata annunciata l'uscita ufficiale di questo nuovo gioco della Gremlin, per l'aprile del '93. Si tratta di una sorta di avventura animata colma di rompicapo, in cui un demonietto deve riuscire a fuggire dai cinque differenti livelli del labirinto di Terratis nella città perduta di Underworld. Le stanze sono collegate da una complicata ragnatela di tunnel e corridoi, con pozzi di fiamme e trappole a ogni angolo. Potrete trovare alcuni oggetti che potranno esservi utili nell'avventura, come cibarie o cuori, che vi faranno recuperare l'energia perduta. Alla fine di ogni livello c'è una camera speciale in cui Litil deve depositare alcuni oggetti trovati precedentemente, per poter procedere nell'avventura. Se non possiede tutti gli oggetti necessari viene rispedito indietro nei tunnel a cercarli. Il demonietto ha anche un limite di tempo per risolvere gli enigmi o trovare gli oggetti, perché una sinistra entità gli sta costantemente alle costole, tentando di raggiungerlo e portarlo nelle camere di tortura. Il gioco sarà presto disponibile sia per PC che per Amiga. Speriamo che non deluda le aspettative create in tre anni di preparazione.

Tony La Russa Baseball II
Betheseda

Ecco il seguito di un titolo già acclamato da alcuni giornali americani del settore. Il titolo offre una grafica migliorata (a 256 colori invece dei precedenti 16) e una maggiore gamma di opzioni disponibili.

Uno dei principali miglioramenti consiste in una cura maniacale dei particolari realistici degli stadi in cui si svolgono le partite. Sono stati riprodotti tutti i maggiori campi, dalle architetture classiche alle superstrutture gigantesche più recenti. I 28 stadi inclusi sono "aggiornati" alla stagione 1993, compreso i nuovissimi campi di Miami e Denver. Il giocatore può usufruire di speciali visuali che permettono di controllare ogni centimetro dell'area di gioco; è inoltre possibile cambiare squadra e stadio a piacimento. Tony La Russa ha creato uno dei giochi di baseball più realistici ed interessanti, per PC, degli ultimi tempi, soprattutto per il realismo e la cura con cui è stato realizzato.

The Human Race - The Jurassic Levels
Mirage

The Jurassic Levels è un data disk per il gioco originale che comprende 80 livelli aggiuntivi, ancora più difficili dei precedenti. Uscirà, comunque, anche come gioco a sè stante, adatto ai giocatori più esperti e smaliziati: i nuovi rompicapo presentati, infatti, richiedono, a quanto pare, una prontezza di riflessi davvero fuori dal comune. Sono stati inseriti ancora più dinosauri e tribù nemiche, su fondali più ricchi e maggiormente curati. Gli oggetti a vostra disposizione sono rimasti quelli del gioco originale.

http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

89.900

109.900

89.900

79.900

49.900

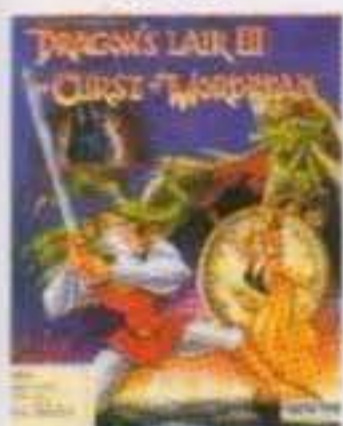
99.900

99.900

49.900

89.900

49.900

89.900

59.900

59.900

99.900

149.900

109.900

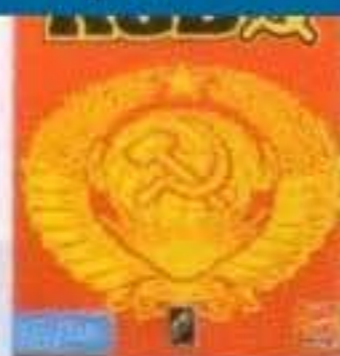
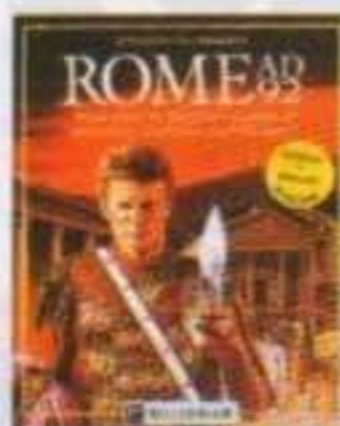
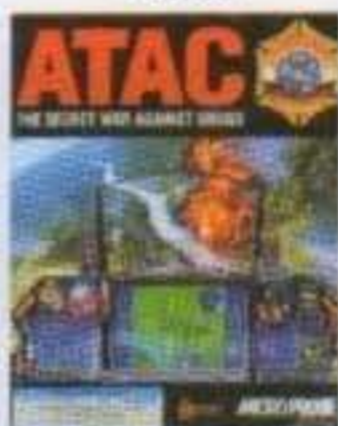
79.900

ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING..79900
3D WORLD TENNIS....79900
ARMA LETALE 49900
ARMCHAIR QUAT. 15900
BABY JO 59900
BOSTON BOMB CLUB59900
BATTETOADS..............49900
COOL CROC TWINS...49900
COOL WORLD 49900
COVER GIRL POKER ...69900
CROWN 49900
DARK CASTLE 35900
DEMON STALKER 35900
DIE HARD 2 59900
DOUBLE DRAGON 3..49900
EUROP. CHAMP.92.....79900
EURO SOCCER 49900
EXTASY 69900
FINAL FRONTIER.........29900
FOOTBALL MANAG....39900
GOLDEN EAGLE 59900
GODS 49900
HUMANS 59900
JKHAN SQUASH 39900
JOE&MAC CAV. NINJA69900
JUNGLE BOOK 29900
MAGIC POKET 69900
MAYDAY SQUAD 29900
MAMMA H.P. L'AEREO69900
MC DONALD LANDS .49900
NCAA BASKET..............79900
NICKY BOOM 79900
NINJA RABBITS 29900
OVER THE NET..............29900
PUSHOVER 49900

ROBOCOP 79900
ROLLING RONNY........39900
SIMPSONS....................49900
SKIDOO 29900
SPACE CRUSADE........49900
STEVE MCQUEEN.........59900
STREET FIGHTER II 69900
SUBBUTEO....................35900
TERMINATOR 2............39900
TENNIS CUP 2...............39900
THE POWER 59900
TILT 19900
TINY SKWEEKS 59900
TITUS THE FOX 49900
TOURNAMENT GOLF 39900
TROOLS 49900
TURN'N'BURN...............35900
WINTER SPORT.............49900
WIZKID 49900
WORLD CUP 90............29900
WRESTLING WWF........49900
WRESTLING WWF2 49900

SIMULAZIONE & AVVENTURE

2000 LEAGUE UN.....29900
5 INTELLIGENT G.........39900
ABANDONED PLACES89900
ACES PACIFIC................99900
ACTION STATIONS.....39900
ACTION S. DATA D. ...35900
AIR BUCKS 69900
AH 73M THUNDER.....69900
AIRBUS A320 99900
AMAZON 119900
ANOTHER WORLD.....79900
ASHES OF EMPIRE.......99900
ATAC............................99900
A-TRAIN 99900
B17 FLYING FORT........99900
BATTLESCAPES.............49900
BLITZKRIEG AT ARDE. 69900
BUSHBUCK 89900
CAMPAIGN 89900
CARRIER STRIKE 79900
CIVILISATION...............99900
CRIME CITY 69900
CRISIS IN KREMLIN 99900
CRUISE FOR A C. 79900
DARKLANDS 129900

DARK QUEEN KRYNN 89900
DRAGONS L.3..............99900
DUNE 79900
ECHO PHANTOMS 49900
ELVIRA 2.......................89900
EPIC..............................79900
EYE OF BEHOLD.2 69900
F15 III 109900
F1 GRAND PRIX 109900
F117 NIGHTHAWK 89900
FALCON 3 109900
FALCON MISSION D...69900
FIGHTER COMM. 59900
FIRE TEAM 2200 49900
FORT APACHE 59900
FREEDOM.....................29900
GETTYSBURGH............49900
GREAT ESCAPE 35900
GREAT NAP. BATTLES 59900
GUNSHIP 2000 89900
HOOK 69900
ISHAR............................59900
JETFIGHTER II...............89900
JETF.II MISSION D. 69900
KGB...............................79900
LASER SQUAD 69900
LAURA BOW.................99900
LEGEND OF DJEL 29900
LEGEND O. KYRANDIA 8990
LIGHT BRIGADE...........59900

LORDS OF DOOM.......49900
MILLENIUM..................79900
OIL IMPERIUM 15900
OPERATION COMBAT69000
OPERATION HORM.....29900
PROFEZIA.....................29900
QUESTION OF SPORT 29900
RED BARON.................99900
RED BARON MISS. D. .79900
REVELATION!...............59900
REX NEBULAR 119900
RINGS OF MEDUSA.....59900
SAMURAI 59900
SARAKON 29900
SIM LIFE.......................99900
STEPHEN KING'S MIST15900
STORM MASTER..........49900

SPECIAL FORCES..........99900
SUPER TETRIS...............89900
SWAP 49900
THE BALL GAME 35900
ULTIMA UNDERW......89900
ULTIMA VII.................89900
VISION OF AFTERM....35900
VODOO ISLAND 15900
W. BEAMISH 99900
WHITE DEATH 59900
WING COMMANDER .79900

WORLD AT WAR 699
WORLD CHAMP. BOX.359
WORDTRIS..................999
XIPHOS 359

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER........1990
TOP GUN.......................990
STAR FLEET I 1490
688 ATTACK SUB 1990
CHUCK YEAGERS AFT 1990
PHM PEGASUS............1490
GRANDSLAM BRIDGE..990
BATTLE CHESS 1990
EMPIRE.........................1490
WORLD TOUR GOLF ...990

SOFTWARE ORIGINALE CO
MANUALI IN ITALIANO.

289.000

499.000

S.Blaster Pro 2 + CD Rom + 7 CD   L.1.050.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO

011/4031114

...enza

AMIGA
OFTWARE & HARDWARE

49.900

59.900

49.900

69.900

49.900

29.000

109.900

69.000

49.000

69.900

29.000

69.900

79.900

39.000

69.000

69.000

49.900

49.900

89.900

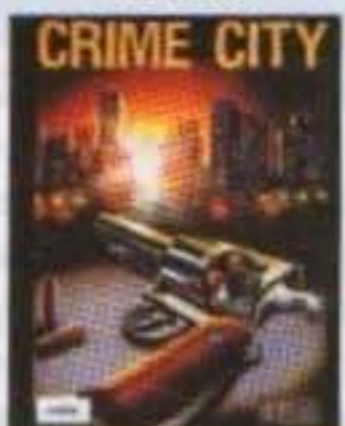
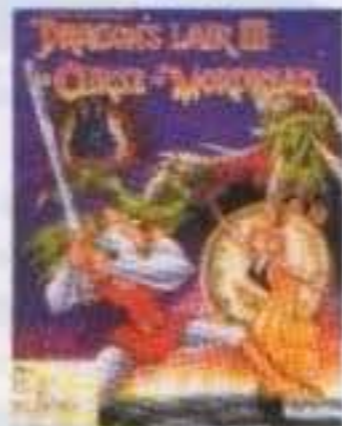
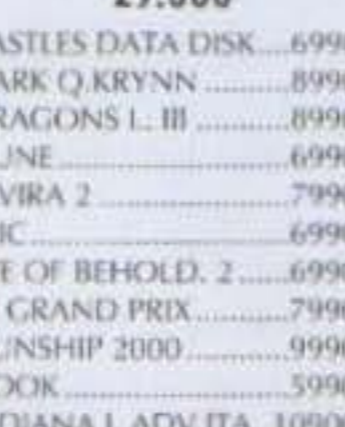
29.000

19.900

ARCADE & AZIONE

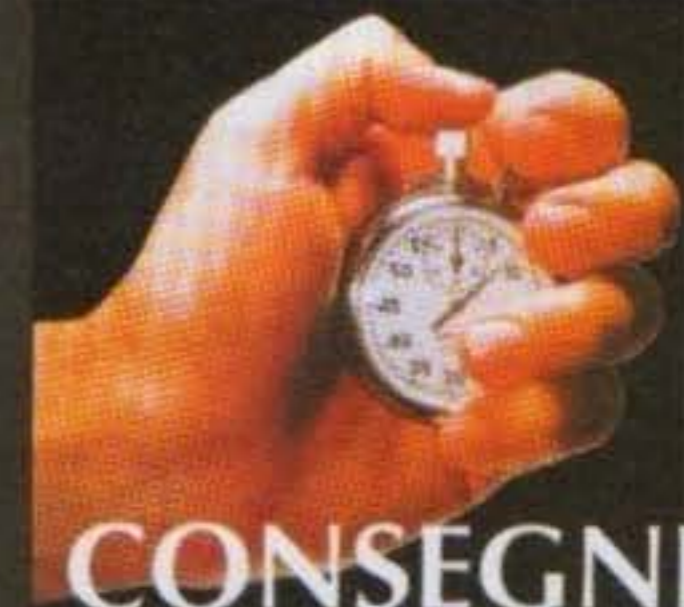
-) SPORT BOXING......59900
-) WORLD BOX..........69900
-) WORLD SOCCER ...69900
-) WORLD TENNIS.....69900
- R BUCKS 49900
- RMA LETALE 49900
- ATTLETOADS...............49900
- ITZKRIEG AT AR.........49900
- RIGADE COMMAN.....59900
- OLORADO 29900
- OOL WORLD 49900
- OVER GIRL POKER 49900
- RAZY CARS 3.............49900
- RAZY SEASONS 39900
- RIME CITY 59900
- RYSTALS OF ARBO.....39900
- ISCOVERY 49900
- OUBLE DRAGON 3....49900
- CO PHANTOMS..........39900
- SCAPE FROM COLD....49900
- SPANA G.92...............59900
- URO FOOTBALL C......49900
- UROP.CHAMP92 69900
- URO SOCCER..............49900
- GHTER COMMAND ..49900
- RE & ICE 49900
- RE FORCE..................49900
- RE TEAM 2200...........49900
- OOBLINS 2.................69900
- AGAR 49900
- EIMDALL 69900
- UMANS 59900
- HAR..........................49900
- E & MAC CAV. NIN.49900
- CK OFF II.................39900
- EDS UNITED..............49900
- LORDS OF DOOM........39900
- MAGIC GARDEN 49900
- MC DONALD LANDS ..49900
- MOTORHEAD..............49900
- NAPOLEON 59900
- NIGEL MANSEL...........59900
- OPERATION COMBAT.59900
- PARASOL STARS 39900
- PROFEZIA...................19900
- QUADREL 39900
- RAMPART...................49900
- REVELATION!..............29900
- ROBOCOP 3 59900
- SAMURAI 49900
- SARAKON 19900
- SENSIBLE SOCCER 93 ..69900
- STORM MASTER 49900
- STREET FIGHTER II 59900
- STRIKER.....................59900
- STRUMTRUPPEN 39900
- SWAP........................49900
- THUNDERHAWK..........59900
- TROLLS 49900
- TURTLESS II................49900
- WHITE DEATH.............59900
- WARRIOR OF RELEYNE49900
- WORLDS AT WAR
- WRESTLING WWF II 49900
- VIKINGS 49900

SIMULAZIONE

- INT. 3D TENNIS 29900
- AIRBUS A320 99900
- ANOTHER WORLD.......69900
- ASHES OF EMPIRE........99900
- CAMPAIGN 79900
- CHAMP.MANAGER.......49900
- CIVILISATION 89900
- CASTLES 69900
- CASTLES DATA DISK....69900
- DARK Q.KRYNN 89900
- DRAGONS L. III 89900
- DUNE.........................69900
- ELVIRA 2 79900
- EPIC...........................69900
- EYE OF BEHOLD. 2 69900
- F1 GRAND PRIX...........79900
- GUNSHIP 2000 99900
- HOOK.........................59900
- INDIANA J. ADV ITA..109000
- INDIANA J. ARCAD......59900
- LARRY 5 99000
- KGB...........................69900
- KING'S QUEST V..........99900
- LEGEND O. KYRANDIA89900
- LOOM 69900
- LORD OF THE KING 59900
- LOTUS 3.....................59900
- MONKEY ISLAND II ...109000
- NO GREAT. GLORY 79900
- PACIFIC ISLAND 69900
- POLICE QUEST 3 89900
- PROPH. OF SHADOW.89900
- RED BARON.................89900
- SIM ANT 89900
- SIM EARTH..................89900
- SPACE QUEST 4 99000
- SUPER TETRIS..............79900
- TWILIGHT2000 79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

- FERRARI F1 9900
- SWORDS OF TWILIGHT...........................14900
- CH. GOLF 9900
- CH. BASEBALL......................................9900
- CH. FOOTBALL......................................9900
- CH. BASKETBALL 9900
- POPULOUSE...14900
- PROMISED LANDS.................................9900
- MUSIC STUDIO.....................................19900
- SUPER HUEI 9900
- SHANGHAI...9900

IL TEMPO GIOCA DALLA NOSTRA PARTE .....

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO:

011/4031001

Servizio di vendita per Corrisponden

http://www.oldgamesitalia.net/

ID SOFTWARE

Con *Wolfenstein 3D* hanno stravolto il concetto di software di Pubblico Dominio, ora ci ritentano con *Doom*.

A prima vista il nome Id Software potrebbe non dirvi niente, ma se aggiungiamo che sono i creatori di *Wolfenstein 3D* - senza dubbio il miglior programma di Pubblico Dominio in circolazione - siamo certi che non farete difficoltà a collocarli nella casella appropriata della vostra memoria.

Wolfenstein 3D ha colpito come un fulmine a ciel sereno il mercato dei programmi di Pubblico Dominio - e non solo - dimostrando che nel mondo praticamente sommerso dei programmatori di demo e programmi di PD si nascondono alcuni dei migliori talenti a livello mondiale. Cosa che peraltro aveva già provato Team 17, che prima di stupire gli utenti Amiga con *Alien Breed* e *Project X* produceva demo e affini.

"Pensiamo che *Doom* sarà un grande gioco perché: a) siamo giocatori molto pignoli e non riusciremmo a creare un gioco che non sia divertente, e b) disponiamo di sufficiente talento nella nostra società per realizzare un prodotto all'altezza dei nostri standard.

Wolfenstein 3D non è stato il loro primo gioco - il loro debutto è avvenuto con la serie *Commander Keen*, di cui sono usciti tre titoli: due shareware e uno commerciale distribuito dalla canadese Formgen (vedi il box "Softografia") - ma è stato quello che li ha fatti conoscere al grande pubblico. E che presentazione! La velocità e fluidità del suo mondo "virtuale" ha fatto impallidire anche il gigante Origin.

Incuriositi, abbiamo voluto saperne di più e abbiamo chiesto a Derek dela Fuente di scoprire chi è la Id Software, quali sono i loro progetti futuri e perché hanno scelto di usare il canale shareware per distribuire i loro prodotti. Dall'altra parte dell'oceano ha risposto Tom Hall, Direttore Creativo del team di Mesquite, Texas.

Cominciamo dall'inizio. O meglio dal passato. Raccontaci la storia della Id Software.

No. Beh, d'accordo... All'inizio c'ero solo io. Ok, sto scherzando. Eravamo in tre: io e due programmatori, John Carmack e John Romero. Lavoravamo per una piccola casa di software in Louisiana, poi decidemmo di metterci in proprio e sviluppammo la trilogia di Commander Keen che si intitolava *Invasion of the Vorticons* e fu un vero successo nel mercato di pubblico dominio.

Il nostro grafico, Adrian Carmack (nessuna parentela con John), si unii al nostro gruppo verso la fine del progetto. Dopo l'incredibile successo della trilogia, volevamo dimostrare le nostre capacità e sviluppammo un nuovo episodio di Commander Keen, *Goodbye Galaxy*, sempre di pubblico dominio e poi una versione commerciale, da vendere regolarmente nei negozi, intitolata *Aliens Ate my Baby Sitter*.

John Romero è amico di Paul Neurath della Looking Glass Technologies (prima Blue Sky Productions), che in quel periodo stava lavorando a *Underworld: The Stygian Abyss*. John Carmack venne a sapere della tecnica di texture-mapping (cioè la tecnica di shading in cui la superficie di un oggetto viene ricoperta da un'immagine paint o proveniente da un input video, NdR), rimase per un attimo con lo sguardo perso nel vuoto, poi esclamò: "Posso farlo anch'io!" Dopo sei mesi di lavoro uscii *Wolfenstein 3D*. Durante la progettazione del gioco assumemmo Kevin Cloud per la grafica e i manuali, e Jay Wilbur per il marketing. Abbiamo anche realizzato una versione commerciale di *Wolfenstein* intitolata *Spear of Destiny* e distribuita dalla canadese FormGen.

Attualmente stiamo lavorando a *Doom*, un gioco "texture-mapped" solo per 386 con VGA. Pensiamo che sarà proprio un grande gioco perché: a) siamo giocatori molto pignoli e non riusciremmo a creare un gioco che non sia diver-

Doom - "Le stanze possono essere alte fino a 10 metri, così anche i mostri più grandi possono arrivarvi addosso senza chinarsi."

Doom 1-3 - versione shareware - uscirà nel secondo o terzo trimestre del 1993 e nel '94 uscirà la versione commerciale.

http://www.oldgamesitalia.net/

tente, e B) disponiamo di sufficiente talento nella nostra società per realizzare un prodotto all'altezza dei nostri standard.

In Europa il Pubblico Dominio viene considerato software di qualità inferiore. La Id ha saputo dimostrare il contrario, ma non avete mai pensato di vendere giochi come una software house commerciale?

Questa considerazione dei prodotti di Pubblico Dominio è diffusa in tutto il mondo. Il primo *Keen* era un gioco completo e divertente, adatto a tutti i gusti. Era qualcosa di nuovo. Con i prodotti successivi abbiamo ridefinito il concetto di PD o *shareware*. Per gli altri autori di programmi PD è sia un bene che un male, perché li mette sotto i riflettori e molti non si sentono a loro agio ad essere così in vista. I vantaggi del *shareware* sono l'uscita immediata, la distribuzione gratuita e via dicendo. Stiamo migliorando le confezioni delle versioni registrate, in modo che, man mano che il nostro standard aumenta di qualità, aumenti in proporzione il margine tra la nostra produzione totale e quella dei giochi commerciali. Comunque molti prodotti PD devono rimanere nella fascia bassa per rimanere redditizi.

Funziona davvero questa procedura di registrazione degli utenti? Sicuramente i vostri giochi vengono piratati come qualsiasi altro prodotto di software.

Certo che vengono piratati. Ma il punto chiave del nostro sistema è che la spedizione delle altre due parti della trilogia è l'incentivo al diventare utenti registrati. Questa è stata la trovata geniale di Scott Miller. Il concetto di trilogia ha fatto crescere la Apogee. *Goodbye, Galaxy!* era solo in due parti, e non è stato un gran successo proprio per questo. La gente copia tutti e tre gli episodi sulle BBS pirata, come per tutti gli altri giochi, ma le nostre spese sono così basse rispetto a quelle di una software house normale, che il margine fa la differenza.

Quali giochi state preparando per il 1993?

Doom 1-3 uscirà nel secondo o terzo trimestre dell'anno. Poi, molto probabilmente, lavoreremo su una licenza cinematografica che sarà, secondo noi, il primo gioco veramente divertente di questo tipo. Non possiamo dire il titolo del film, ma sarà un buon film, e il gioco verrà programmato usando una versione leggermente migliorata del "motore" di *Doom*.

Dopo di questo probabilmente produrremo la versione commerciale di *Doom*, e poi un nuovo gioco 3D a 360 gradi. Con questo "motore", pensiamo più a una sorta di "cyber-campo giochi" che a un gioco di tipo tradizionale.

Risponde al vero che società come l'Electronic Arts volevano i vostri prodotti?

La Sierra voleva comprarci. L'Electronic Arts ha ottenuto per vie traverse uno dei nostri "motori": lo abbiamo ceduto in licenza alla Raven Software (che sono nostri amici) e lo stanno usando per realizzare un prodotto per la EA. Molte società vorrebbero distribuire i nostri titoli, ma per *Doom* abbiamo deciso di fare per conto nostro. Non ci sarà confusione su chi ha realizzato il gioco.

Pensate di avere l'esperienza e la tecnologia per conquistare il mercato PC? Ci descrivereste il vostro motore 3D?

Prima di *Wolfenstein* non eravamo nessuno e improvvisamente abbiamo vinto i premi di Video Games & Computer Entertainment (una rivista americana, NdR) per il Miglior Gioco d'Azione dell'Anno e Il Gioco più Innovativo, e probabilmente la maggior parte delle persone che legge la rivista non sa nemmeno chi siamo. In molti posti stanno installando *Wolfenstein* e *Keen* negli hard-disk dei computer che vendono, e naturalmente questo aiuta a farci conoscere. *Spear of Destiny*, essendo un gioco commerciale, aumenterà la nostra visibilità. Ma è *Doom* il prodotto che garantirà un posto per il nome Id nel mercato. Lo distribuiremo noi, e, ora che *Wolfenstein* ha spianato la via, riscuoterà certamente un gran successo. Lo stanno aspettando tutti.

I nostri motori 3D hanno utilizzato diverse tecniche di rendering. *Doom* non sarà come *Wolfenstein 3D*. John Carmack ha classificato i motori 3D in base a tre criteri: capacità (*Wolfenstein* praticamente non ne aveva, è buona quella del motore della Raven, molta buona quella di *Doom*, eccellente quella di *The Stygian Abyss*); fedeltà, cioè quanto il motore riesce a rappresentare senza distorsioni la realtà (*Wolfenstein* buona, *The Stygian Abyss* scadente, buona quella della Raven buona, *Doom* eccellente); e velocità (*Wolfenstein* eccellente, *Stygian Abyss* scadente, *Raven* buona e *Doom* eccellente).

Le capacità del nuovo motore usato per *Doom* sono le seguenti:

- Modo multi-giocatori (quattro in rete locale, due col modem) con la possibilità di comunicare tra di loro. È un grosso passo in avanti in fatto di giochi perché permette di cooperare con un amico, o, se si preferisce, tradirlo per fregargli quella splendida arma che ha appena trovato...
- Un massimo di dieci armi a disposizione. La varietà degli attacchi sarà molto... stimolante.
- Pavimenti e soffitti di differenti altezze e superfici. Le stanze possono essere alte fino a 32 piedi (circa 10 metri), così anche i mostri più grandi possono arrivare addosso al giocatore senza chinarsi.
- È possibile sparare ai muri e demolirli, sparare agli oggetti e farli saltare per aria. E qualunque danno rimarrà permanentemente presente sullo schermo, senza svanire come in molti altri giochi.
- Cinque differenti nemici (nel primo episodio, *Evil Unleashed*), e che nemici...
- Muri animati, che rendono l'ambiente attivo.
- Muri semoventi, che rendono l'ambiente un nemico temibile.
- Tonnellate di "power-up": alcuni sono d'aiuto, altri contribuiscono a scavare una fossa per il giocatore.

SOFTOGRAFIA

***Commander Keen* in: Invasion of the Vorticons (shareware)**
***Commander Keen* in: Goodbye, Galaxy (shareware)**
***Commander Keen* in: Aliens Ate my Baby Sitter! (distribuito commercialmente dalla FormGen).**
Wolfenstein 3D (shareware)
***Spear of Destiny* (distribuito commercialmente dalla FormGen).**

Secondo Tom Hall, direttore creativo della Id Software, *Doom* "è il prodotto che garantirà un posto per il nome Id nel mercato". A vederle schermate del gioco non sembra un'affermazione esagerata.

http://www.oldgamesitalia.net/

CARTA D'IDENTITÀ

La foto di famiglia in interni della Id Software

I giochi della Id Software fino ad oggi. Dall'alto in basso: *Commander Keen*, *Spear of Destiny* e *Wolfenstein 3D*.

• Auto-Mapping: da qualunque parte uno arrivi, potrà sempre ritornarci.

• Aree illuminate e/o buie. Nel gioco la luce non svanisce dopo una decina di metri; se si riesce a vedere a un miglio di distanza, sarà così anche nel gioco. E le aree oscurate con incantesimi faranno venire i brividi, soprattutto quando il buio nasconde mostri terribili che saltano alla gola.

• Luce decrescente e sorgenti luminose: i corridoi diventano più bui in lontananza. Oppure all'estremità di un corridoio una fioca luce traspare da una porta semichiusa, illuminando la parete opposta e, sfortunatamente, sette creature infernali.

• Il gioco supporterà numerose schede sonore: SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Roland Sound Canvas, Gravis UltraSound, Pro Audio-Spectrum, PAS 16, Thunderboard e praticamente tutte le schede sonore di cui abbiamo le specifiche (più alcuni divertenti suoni dallo speaker interno del PC per chi ha problemi di hardware). Abbiamo inviato una lettera a tutte le società di schede sonore: "Se ci mandate una scheda con la documentazione, Doom la supporterà."

La descrizione dettagliata del sistema 3D, probabilmente, risulterebbe noiosa per la maggior parte dei lettori, a meno che non siano interessati ad argomenti come scalari compilati, semplificazione delle moltiplicazioni della matrice di trasformazione e cose simili. Molto semplicemente possiamo dire che il motore controlla la direzione di ogni linea verticale e disegna ciò che vede finché non incontra un muro. Non è del tutto vero, ma, insomma, è vero abbastanza.

Pensate di creare giochi per altre piattaforme, o, addirittura, per CD-ROM?

Sì. *Wolfenstein 3D* uscirà anche per Super Nintendo e Lynx. CD-ROM? Beh, non siamo una società che lavora sui dati, siamo più sulle idee e la tecnologia. Alcune società riempiono i dischi con megabyte di grafica e sonoro per stupire il giocatore: il risultato è certamente molto bello, ma non è necessariamente divertente. Anzi, spesso non lo è. Potremmo fare una compilation su CD di una trilogia, ma più come novità che altro.

Siete rimasti sorpresi dal successo di *Wolfenstein 3D*? Quanto ha venduto? Continua a vendere?

Beh, sapevamo che era un gioco che non aveva precedenti, e sapevamo che era molto divertente, ma non avremmo mai sospettato che avrebbe venduto *dieci* volte di più degli altri nostri prodotti. Pensavamo al massimo otto volte, non dieci! E sta ancora vendendo bene: John Carmack si è appena comprato una Ferrari.

Vedremo nuovi tipi di giochi dalla Id - tipo sparatutto o simulazioni?

Sì, tra due o tre uscite produrremo un programma - il cyber-campo giochi di cui ho parlato prima, che sarà molto diverso da qualsiasi altra cosa vista finora. Se riusciremo a realizzarlo, cambierà la vita della gente. Porterà a un grado più elevato di partecipazione che, speriamo, attirerà un vasto pubblico. Se pensavate che ci fossero persone che vivevano per il computer... beh ora potranno vivere *nel* computer.

Id/ lat. id/ [vc. dotta, lat. id, letteralmente 'esso, questo' di origine indeur.] s.m. • Nella psicanalisi, quella parte della psiche da cui provengono i desideri istintivi o impulsi alla soddisfazione immediata dei bisogni primitivi. SIN. Es.

ATTENZIONE AI FALSI

Nintendo®

Contraffazione di Videogames Nintendo

LINEA GIG S.p.A., con sede in Osmannoro, Sesto Fiorentino (Firenze), Via Volturno 3/12, è distributrice esclusiva dei prodotti della **NINTENDO** Co. Ltd. fra cui consolle portatili e relative cassette.

NINTENDO è titolare dei diritti di esclusiva relativi alle invenzioni e alle opere dell'ingegno, sulle quali si basano i suoi prodotti e tramite le quali si realizzano i videogames. I diritti di esclusiva relativi alle invenzioni sono assicurati da numerosi brevetti già concessi e da numerose domande di brevetto già presentate.

I prodotti della **NINTENDO** sono contrassegnati da marchi tutelati anche da numerosi brevetti già concessi o da numerose domande di brevetto già presentate.

Al fine di proteggere i diritti d'autore, di invenzione e di marchio, relativi ai prodotti di cui è distributrice, **LINEA GIG** ha intrapreso una campagna

CONSEGUENTEMENTE LINEA GIG

DIFFIDA

gli importatori, i distributori e i dettaglianti dall'immettere sul mercato prodotti di hardware e software costituenti contraffazione di quelli della **NINTENDO** e/o contrassegnati con marchi contraffatti.

Qualsiasi contraffazione costringerà **LINEA GIG** ad adire i Giudici per ottenere provvedimenti cautelari urgenti, per far accertare gli illeciti, per farli cessare e per ottenere il risarcimento dei danni subiti.

Inoltre **LINEA GIG** non esiterà, ricorrendone gli estremi, a denunciare o querelare in sede penale i soggetti che si rendessero responsabili dei reati previsti e puniti dagli artt. 473 (contraffazione, alterazione o uso di segni distintivi di opere dell'ingegno o di prodotti industriali), 474 (introduzione nello Stato e commercio di prodotti con segni falsi), 517 (vendita di prodotti industriali con segni mendaci) del codice penale, dagli artt. 171 e 171 bis (introdotto con l'art. 10 del D. Lgs. 29 Dicembre 1992, n. 518) della legge sul diritto d'autore e dell'art. 88 della legge sui brevetti per invenzioni, nonché a denunciare i soggetti che si rendessero responsabili degli illeciti ammini-

euro
bit
international

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

CHAOS ENGINE (Renegade)

Cambio della guardia tra i K-parametri delle avventure arcade. Un gioco completo e realizzato con una tecnica sublime.
Notevole anche la possibilità di giocare in due. Come il predecessore (nel k-Parametro) Gods, si tratta sempre di un gioco firmato Bitmap Brothers.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!

SPORT

SENSIBLE SOCCER V.1. 1 (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm.
Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3. *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono.
L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti. Il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

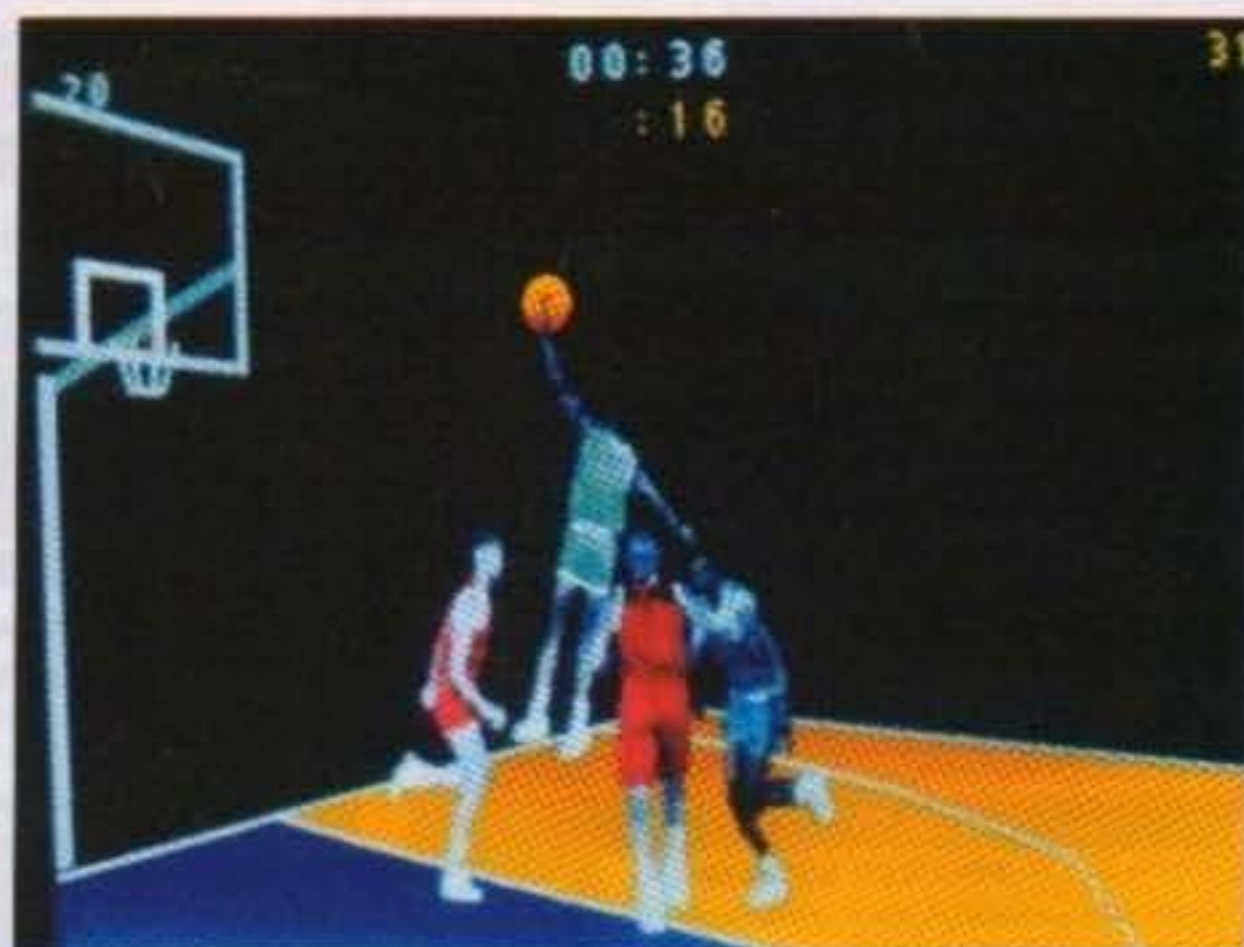
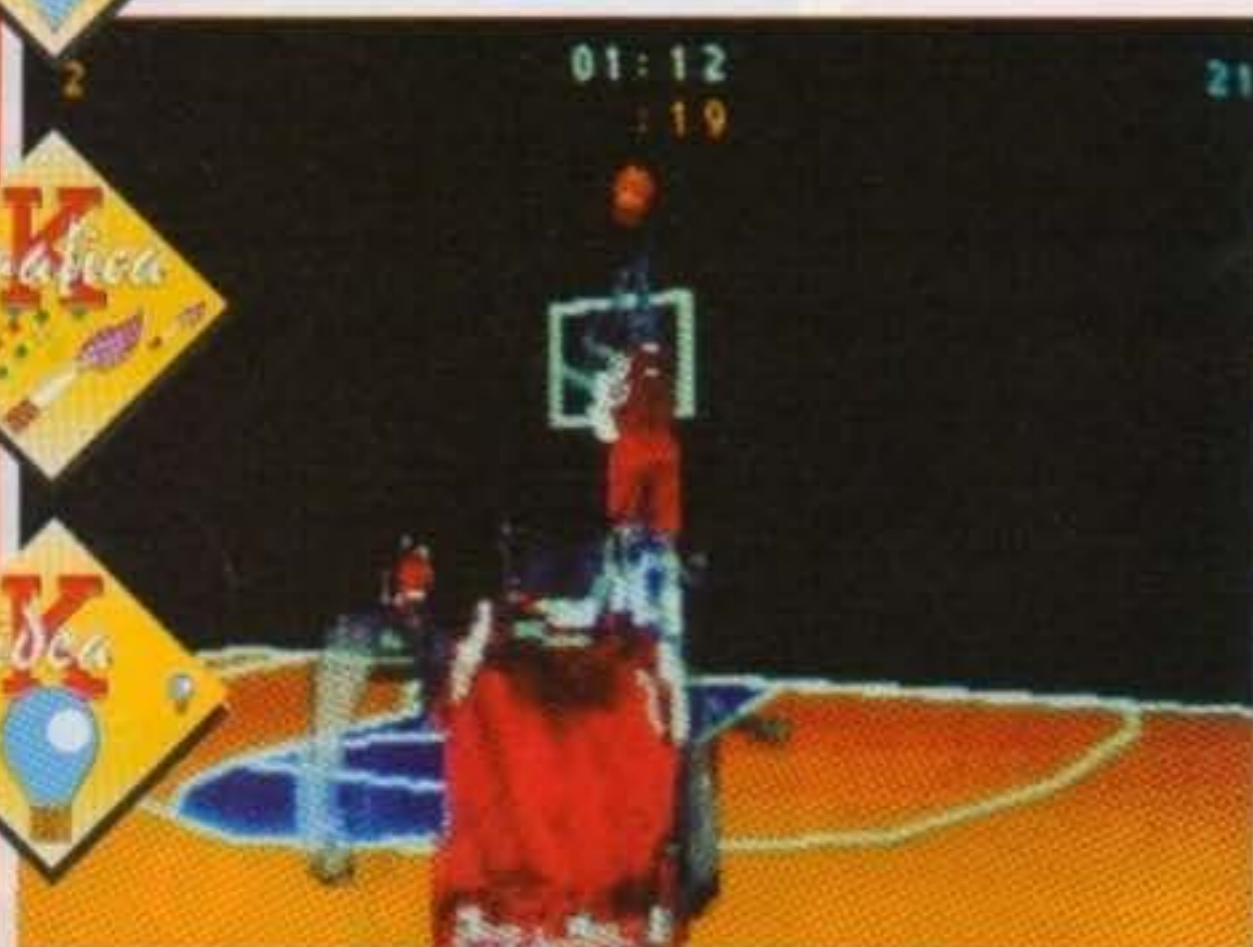
K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

A Line in the Sand	*US Gold/SSI*	99
Airline Transport Pilot	*SubLogic*	90
Bard's Tale		
Construction Set	*Interplay*	10
Battlechess 4000	*Electronic Arts*	84
Creepers	*Psygnosis*	62
Ecco the Dolphin	*Sega*	10
Eric the Unready	*Legend*	92
Inca	*Coktel Vision*	10
Legend of Valour	*US Gold*	10
Lemmings 2	*Psygnosis*	70
Michael Jordan in Flight	*Electronic Arts*	52
Piracy	*ICE*	88
Populous 2	*Electronic Arts*	67
Ragnarok	*Mirage*	59
Red Baron	*Dynamix*	10
Shadow of the Comet	*Infogrames*	77
Shadow President	*D.C. True*	81
Sleepwalker	*Ocean*	74
Star Control 2	*Accolade*	72
Super Mario Kart	*Nintendo*	10
Tracon 2	*Wesson International*	86
Valhalla	*Optyk*	97
Waxworks	*Accolade*	10
Xenobots	*Electronic Arts*	68

http://www.oldgamesitalia.net/

JORDAN in FLIGHT

Le varie riprese durante il gioco tengono conto di quello che avviene sul campo. grafica tridimensionale Così capita che mentre tirate vi passa un compagno davanti allo schermo.

Questo sembra proprio un gancio cielo. Oltre a Michael Jordan altri giocatori si sono prestati a fare da modello per le riprese, così le azioni sono molto varie.

Amanti del basket è arrivato il vostro momento. Vi sentivate trascurati dalle case di software che continuano a sfornare giochi di football americano, baseball, calcio e biliardo? Niente paura, l'Electronic Arts ha finalmente pensato a voi con un gioco tecnicamente rivoluzionario, come rivoluzionario è Michael Jordan per la pallacanestro.

Il nome della stella dei Chicago Bulls non vi tragga però in inganno. *Michael Jordan in Flight* non è un simulatore di basket NBA - niente regular season, play-off e statistiche di una dura stagione - bensì un tuffo nel passato. Parliamo di parecchi anni fa, quando l'Electronic Arts realizzò un gioco di basket con protagonisti due dei più famosi campioni NBA dell'epoca, Julius Erving e Larry Bird. Con una metodologia all'avanguardia per quei tempi, vennero studiati e digitalizzati i movimenti dei due campioni e nacque *One on One*, un gioco diventato un mito nella storia del basket elettronico.

In *MJiF* i giocatori in campo sono tre per squadra, ma la tecnica sviluppata dai programmatori della Pacific Gameworks è simile a quella di *One on One*, seppure aggiornata ai tempi nostri: i programmatori hanno ripreso Jordan e gli altri giocatori in azione e digitalizzato migliaia di immagini che sono state poi ridotte e montate, in modo da far diventare il gioco un "filmato virtuale" interattivo.

"La nostra scommessa è stata di riuscire a ricreare sul PC la genialità di Jordan nel giocare a basket", spiegano i responsabili del progetto. Bisogna ammettere che l'obiettivo è stato raggiunto alla grande. Per la prima volta una software house ha utilizzato tecniche televisive come *chroma key* e digitalizzazione di immagini per realizzare un gioco. Il risultato è fantastico - quello che si vede sullo schermo sono i movimenti digitalizzati di veri giocatori - con azioni molto spettacolari e la sensazione di essere a tu per tu con Jordan. "Abbiamo voluto offrire ai video giocatori l'emozione di una schiacciata - proseguono i componenti del team (tutti ammiratori di Michael Jordan) - o l'eccitazione per una di quelle entrate a canestro in un'area particolarmente affollata". Nell'eccitazione si sono purtroppo dimenticati che Jordan indossa scarpette nere, ma questo è un piccolo particolare.

CAMPETTI DI QUARTIERE

Come nella migliore filosofia dell'Electronic Arts, *Michael Jordan in Flight* è costruito su un evento sportivo, in questo caso i tornei dei playground che si svolgono negli Stati Uniti.

Ogni città americana ha numerosi playground frequentati da ragazzi che organizzano partite e sfide tra squadre di quartiere. I playground sono campetti all'aperto con superficie in cemento, frequentati da chiunque sia abbastanza bravo a fare rimbalzare una palla e a infilarla in un canestro. Nei playground si gioca un basket duro e molto fisico. Una pallacanestro ruvida, come il cemento su cui è giocata e che liscia la suola delle scarpe. Il grande successo di queste sfide e la leggenda nata intorno ai campetti di quartiere, su cui si sono fatti le ossa diversi tra i migliori giocatori dell'NBA, hanno stimolato l'interesse di sponsor e reti televisive, tanto che da qualche anno la Reebok sponsorizza un tour che attraversa il paese e che coinvolge i migliori giocatori di playground

http://www.oldgamesitalia.net/

(l'estate scorsa è stato fatto un esperimento del genere anche in Italia). Un circuito che comunque non ha niente a che vedere con il campionato NBA anche se, a volte, qualche professionista non resiste alla tentazione di fare quattro tiri all'aperto.

I playground sono dei veri serbatoi di campioni di basket. Si può fare a meno di cercare una palestra oppure di iscriversi all'high school. È sufficiente tenere integri i canestri (attenzione alle schiacciate), evitare che qualche banda rivale rubi le retine e trovare amici in numero pari per avere un divertimento assicurato. In Italia i playground meglio tenuti sono quelli dell'oratorio, che però non sono così diffusi: molti attribuiscono a questa carenza gli insuccessi del nostro basket e la cronica assenza di veri campioni. Non a caso sono anni che si cerca il successore di Dino Meneghin. Ma questi sono altri discorsi.

L'elevazione di Michael Jordan è notevole, anche se da tre non sempre ci prende. L'importante è scoprire quali sono i punti "caldi" dove Jordan ci prende di più.

(sopra) Jordan chiama lo schema da centro campo.
(A lato) Durante il replay si possono variare l'angolazione delle telecamere.

PARTITA SECCA O TORNEO

Per tornare a *Michael Jordan in Flight* vi ho anticipato qualcosa sulla sua spettacolarità, ma il gioco com'è? Fantastico, anche se un po' facile. Le regole sono quelle delle partite dei playground. Si gioca a un canestro e il numero dei giocatori per squadra è quattro, tre in campo più una riserva. I cambi si possono fare in qualsiasi momento. Le partite sono velocissime, basate sui fondamentali dei giocatori, con la possibilità di applicare qualche schema elementare. Le regole del gioco sono quelle della pallacanestro NBA: 24 secondi per tirare, tiri da tre punti, stoppata non regolamentare se la palla è in fase discendente, con conseguente convalida del canestro. L'unica variazione, tipica delle partite a un solo canestro, è l'obbligo a ogni cambio palla (rimbalzo, palla rubata, ecc.) di superare la linea dei tre punti prima di poter tirare a canestro. Si può giocare una partita secca oppure partecipare a un torneo nel quale figurano le squadre dei playground più famosi d'America, come Marietta, Georgia; Tulsa, Oklahoma; Oakland, California; Wilmington, North Carolina; Manhattan, New York; Waterbury, Connecticut; Venice Beach, California.

L'effetto grafico delle animazioni ricorda quello di "Guerre Stellari" quando C1P8 proietta le immagini della principessa e la ricerca dei particolari è minuziosa.

Le partite sono presentate da uno speaker televisivo, Ron Barr dell'EA Sports Center: un'introduzione ormai obbligatoria per qualsiasi gioco sportivo che si rispetti. Prima di iniziare l'incontro si scelgono i tre compagni di squadra tra i 27 a disposizione e una volta in campo si comanda Jordan con il mouse o il joystick. Il programma prevede delle routine di intelligenza artificiale che fanno muovere sul campo i giocatori controllati dal computer in base alle loro caratteristiche. Anche la precisione nel tiro è determinata dagli attributi degli atleti presentati nello schermo delle formazioni. Michael Jordan è il capitano della squadra di Wilmington in North Carolina, la città dove è possibile trovare il Martin Luther King Center, il suo primo playground.

Prima di ogni partita si possono impostare diverse opzioni come la durata (quattro tempi di 2, 5, 8, 12 minuti oppure il limite di 15 cane-

CABINA DI REGIA

Una delle opportunità di *Michael Jordan in Flight* è la possibilità di azionare il replay di ogni azione scegliendo l'inquadratura tra le quattro telecamere disponibili. Inoltre, si possono registrare gli spezzoni di replay per poterli montare e quindi rivedere a piacimento.

Questo "mixer video" consente di variare la posizione delle telecamere, staccare sulle azioni e rivedere il film così montato. La finestra LOCATION consente di muovere la telecamera su un piano orizzontale, con i cursori di HEIGHT si modifica la sua altezza, mentre in PAN la si fa ruotare sull'asse.

NB nota bene

Per chi ama la pallacanestro c'è ben poco in circolazione. Il migliore rimane sempre *Tv Sports Basketball* per completezza, anche se sarà difficile trovarlo in circolazione a meno che non venga inserito in qualche compilation. Ultimamente è uscito *Ncaa Basket* che tentava di utilizzare la tecnica di rotazione con visuale da dietro la palla, ma vi assicuriamo che il gioco era inguardabile e ingiocabile.

Qualcosa di interessante sta uscendo sulle console. A parte il filone dei vari *Bulls vs Lakers o Blazers*, segnaliamo *Slam Slam Dunk*per Super Nintendo. La tecnica utilizzata è simile a quella di *Michael Jordan in Flight* e e la giocabilità è di ottimo livello. In questo caso i giocatori in campo sono cinque e la stagione da affrontare è quella ufficiale NBA o NCAA a seconda del tipo di cartuccia, giapponese o americana.

http://www.oldgamesitalia.net/

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Difficile dare qualche consiglio per giocare a *Michael Jordan in Flight*. Il gioco, infatti, è così immediato e facile da capire che non richiede particolari aiuti. Interessante è stata invece la tecnica utilizzata per la realizzazione del gioco. Qualcosa di simile si era già visto in *Pro Access Golf 386*, con la digitalizzazione dei giocatori e del paesaggio. I programmatori ZCT System Group e Pacific Gameworks hanno lavorato per parecchio tempo con Michael Jordan, ascoltando i suoi consigli. *Michael Jordan in Flight*, comunque farà fare un salto di qualità ai giochi sportivi. Finora i miglioramenti sono sempre stati lenti e graduali nel tentativo di aggiungere sempre maggior realismo senza togliere nulla alla velocità del gioco e alla sua giocabilità. *Michael Jordan in Flight*, invece, farà fare un salto di anni luce nella tecnologia dello sport elettronico. Il responsabile di questa rivoluzione ha un nome: Greg Zumwalt del ZCT System Group.
Zumwalt ha sviluppato una tecnica unica di animazione che dimensiona le immagini digitalizzate in modo corretto e in tempo reale. Ha sempre creduto che catturando le immagini di giocatori in movimento sarebbe stato in grado di modificare delle immagini in due dimensioni in modo che apparissero come giocatori in tre dimensioni sul campo da gioco.
In questa intervista i programmatori spiegano i particolari di questa tecnica.

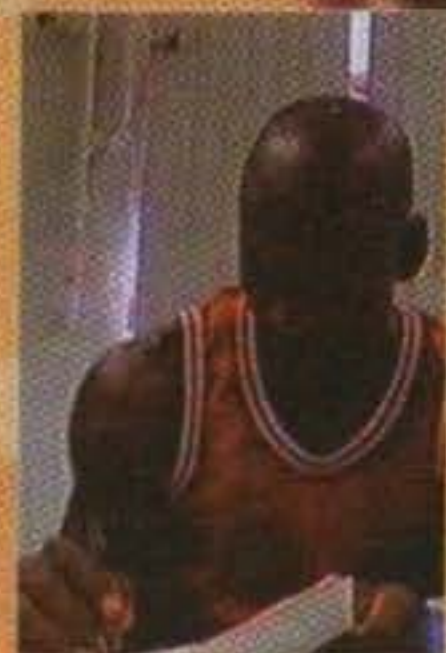
Quale pensate potrà essere il prossimo passo nell'utilizzo di questa tecnologia, dove si potrà arrivare?
"Beh, il prossimo passo è senza dubbio la realtà virtuale. Il primo approccio della realtà virtuale nei confronti del grande mercato dei consumatori avverrà nel momento in cui si riusciranno ad integrare immagini derivate dal video nel mondo tridimensionale. Fino ad allora dovremo accontentarci delle avventure in 3D, delle simulazioni di guerra, di guida o di ogni altro genere, il più possibile realistiche e dall'impatto grafico notevole".

Potete brevemente descriverci il processo di digitalizzazione ed implementazione nel gioco dei movimenti dei vari giocatori?
"Diciamo innanzitutto che i giocatori sono stati tutti videoregistrati mentre svolgevano alcuni movimenti di gioco. Ciascun movimento veniva ripreso da diverse angolazioni, da una o più telecamere contemporaneamente, a seconda del movimento. Da queste riprese sono stati presi una serie di frame da utilizzare per il videogioco. Queste immagini sono state poi acquisite singolarmente con tecnologie digitali grazie ad una scheda grafica che congela un immagine e la digitalizza.
I frame digitalizzati sono quindi stati tutti immagazzinati e installati nel gioco, in modo che quando il videogiocatore esegue una determinata manovra, le sequenze animate vengono immediatamente richiamate e dimensionate, alla velocità e nel posto giusto, all'interno del campo da basket tridimensionale".

Alla fine quanti frame digitalizzati avete impiegato?
"Più di mille".

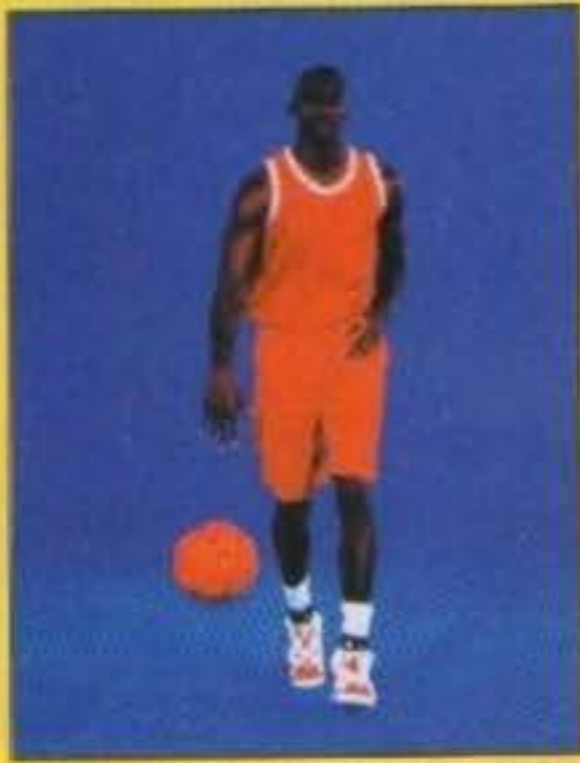
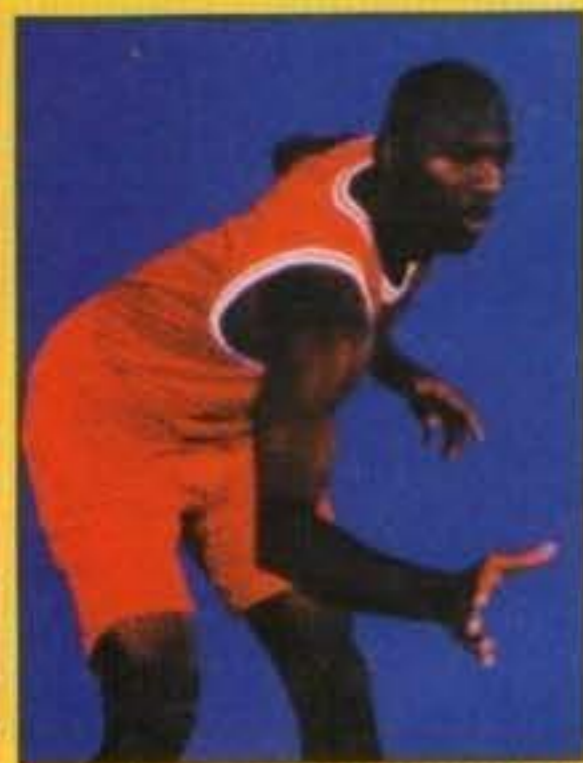
Quanto tempo ha impiegato per sviluppare la tecnologia impiegata in *Michael Jordan in flight?*
"Beh, difficile rispondere. Diciamo che la tecnologia non è nuova. Viene impiegata nei simulatori di volo da più di 6 anni, e negli ultimi due ha trovato varie applicazioni anche in altri programmi".

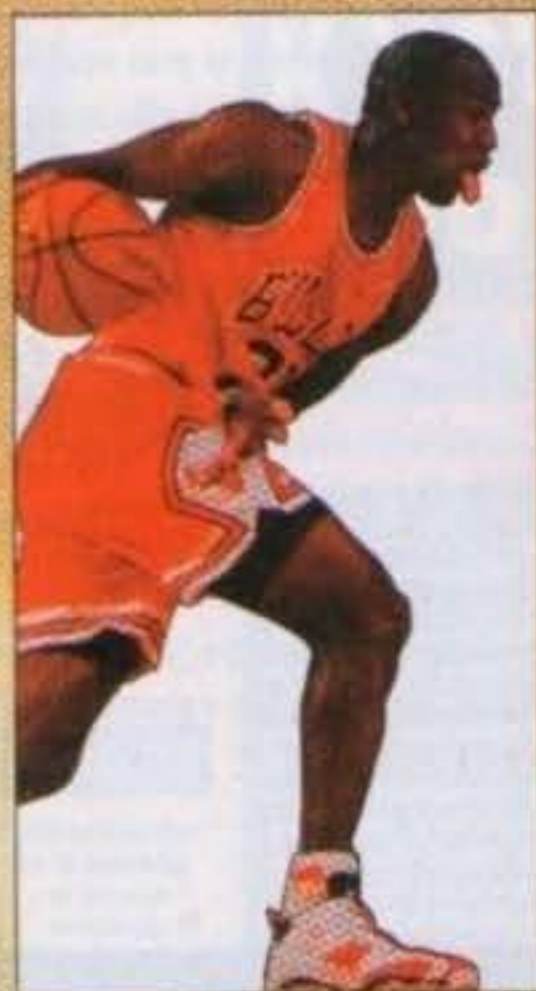
Qual'è stato l'apporto di Michael Jordan allo sviluppo del progetto?
"Michael ha impiegato diverse giornate a darci consigli su questioni alquanto complesse: il comportamento dei giocatori nelle varie situazioni di gioco e i problemi dell'interfaccia e dei comandi di gioco. Poi ci ha dato numerose informazioni riguardo le sue percentuali di tiro dai diversi punti del campo, e infine ci ha mostrato alcune giocate classiche del 3 contro 3 da inserire nel gioco".

http://www.oldgamesitalia.net/

Quali sono stati i più grossi problemi che [illegible] affrontare nell'applicare la tecnologia Cromakey ai giochi per computer, e come li avete superati?

"Non basterebbero le pagine di tutta la vostra rivista per descrivere completamente i problemi che abbiamo incontrato all'inizio di questa produzione. Vi basti sapere che la fusione della produzione video professionale con quella del divertimento interattivo digitale ha richiesto che professionisti di entrambi i settori imparassero un sacco di cose sulle tecniche e le terminologie dell'altro. La difficoltà più ricorrente è stata quella di digitalizzare immagini acquisite dal videoregistratore e trasmesse sullo schermo di un computer, senza distorsioni. Tutti i difetti e le debolezze delle videocassette risaltano incredibilmente sugli schermi a colori in alta definizione dei computer.

Avete in progetto di applicare questa tecnologia ad altri giochi in futuro?

"Sì, stiamo pensando ad altri titoli sportivi o a delle avventure".

MICHAEL "AIR" JORDAN STORY

Michael Jeffrey Jordan nasce il 17 febbraio del 1963 a Brooklyn, New York. La sua carriera cestistica inizia alla Laney High School di Willington in North Carolina. Il suo esordio nella squadra del North Carolina è del 1981 con 13 punti e mezzo a partita. Suo è il canestro nel 1982 che dà il titolo Ncaa contro Gergetown alla sua squadra.

Nel 1984 vince la medaglia d'oro alle Olimpiadi di Los Angeles. Il suo passaggio ai professionisti non è certo clamoroso, visto che nella draft Houston e Portland scelsero Olajuwon e Bowie lasciando Jordan ai Chicago che gli offrirono un contratto di 6 milioni di dollari per sette anni. Da giocatore d'attacco, Jordan è diventato sempre più completo, lavorando per la squadra e diventando un giocatore vincente. Dalle sue esibizioni nelle gare delle schiacciate all'All Star Game che gli fruttarono l'appellativo Air, per il tempo che trascorreva librandosi in aria, ai due titoli consecutive di Mvp per i due campionati vinti dai Bulls, Michael Jordan è entrato nella storia dell'Nba anche per le statistiche capeggiando quella dei punti per partita con 32.3, davanti al mitico Wilt Chamberlain.

Avete impiegato qualche tecnica particolarmente innovativa per la realizzazione di *Michael Jordan in flight*?

"Sì, abbiamo impiegato la tecnica del Cromakey. In breve, tutte le riprese di Michael Jordan, e dei ragazzi che hanno giocato con e contro di lui, sono state realizzate con uno sfondo in cromakey, il che ci ha permesso di estrarre senza problemi le immagini dal loro background e di riportarle dove e come volevamo noi".

Vogliamo fare qualche nome dei tecnici maggiormente coinvolti in questa impresa?

"Beh, Don Traeger, produttore esecutivo della Electronic Arts, ha lanciato l'idea e ha contattato Michael Jordan.

Mike Suarez ha avuto l'idea riguardo alla produzione del gioco e alle tecnologie da impiegare.

Jim Rushing ha seguito il gioco giorno per giorno.

Greg Zumwalt ha programmato il codice e ha integrato le animazioni video nel gioco.

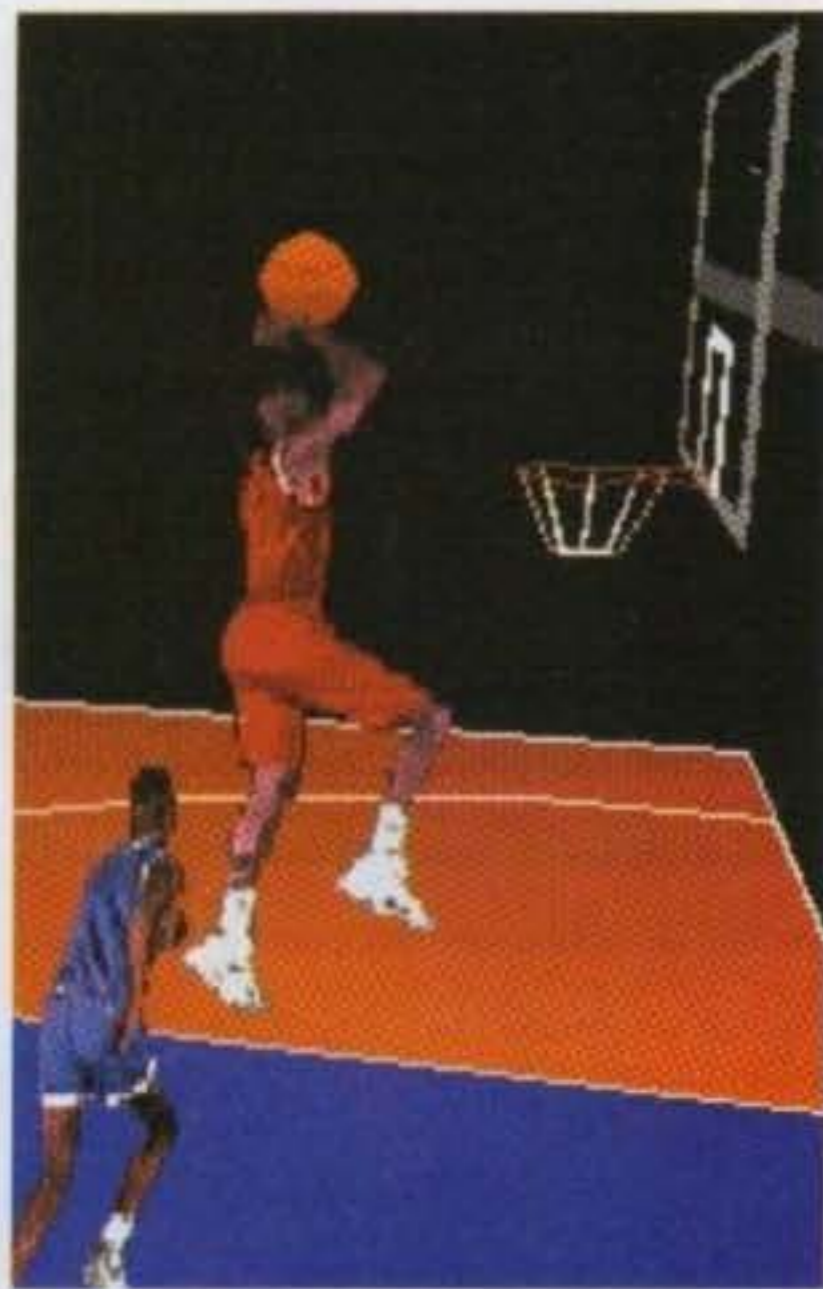
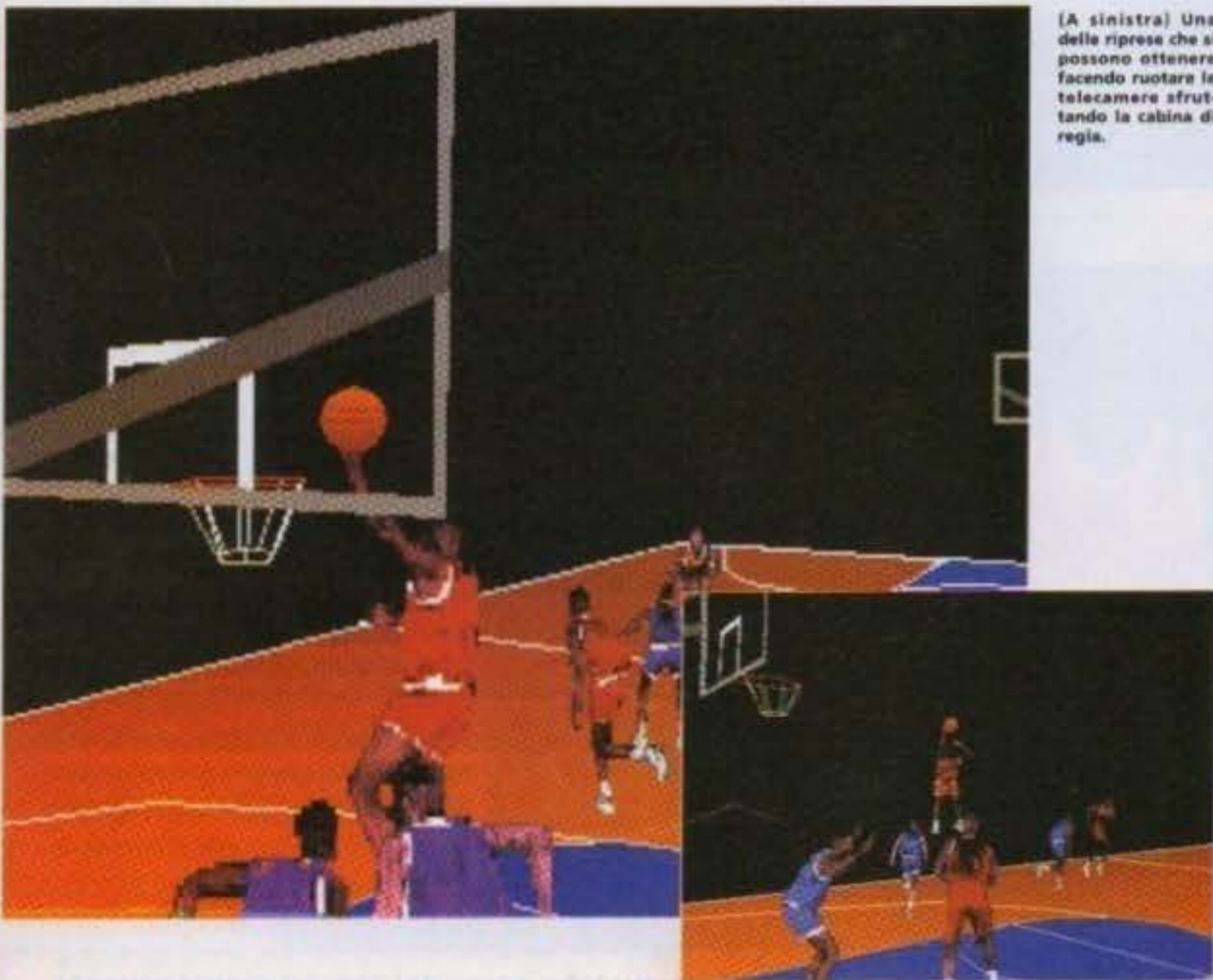
Poi ci sono tutti i tecnici che hanno progettato e disegnato le immagini e le animazioni non digitalizzate e quelli (della EA Canada) che hanno realizzato la musica e gli effetti sonori.

All'Electronic Arts sono orgogliosi di questo sistema, si dichiarano sicuri che *Jordan in Flight* sia pronto a sconvolgere il mondo delle simulazioni sportive al computer e annunciano la prossima versione su CD-ROM.

stri), la scelta di chi ha la palla dopo un canestro, il livello di difficoltà (Street Ball, College e Pro), i falli. Inoltre, si può anche decidere di assistere semplicemente allo spettacolo lasciando anche Michael Jordan al controllo del computer. In questo caso non assumeremo il ruolo di un semplice spettatore, perché potremo decidere, come se fossimo in cabina di regia, con quale delle quattro telecamere a disposizione inquadrare il campo e quindi montare gli spezzoni di partita con il "mixer video".

One on One *ha aperto un epoca, ma non ha avuto seguito.* Michael Jordan in Flight *è un gioco rivoluzionario e speriamo che sia il primo di una serie.*

UN PLAY ECCEZIONALE

Una volta sul campo, Jordan è il play. L'azione di gioco è ripresa da una telecamera che segue da dietro Jordan. Volendo si può anche scegliere di controllare uno dei tre giocatori che è in possesso di palla quando si è in attacco oppure quello più vicino alla palla quando si è in difesa. Un'opzione interessante, che comunque toglie un po' il fascino "in prima persona" del gioco. In ogni caso potete immaginarvi come sono le riprese. Il campo ruota in base ai movimenti di Jordan. Non lasciatevi spaventare perché dopo un po' tutto vi sembrerà naturale e non vi girerà più la testa.

(A sinistra) Una delle riprese che si possono ottenere facendo ruotare le telecamere sfruttando la cabina di regia.

(A destra) Scommettiamo che dopo questa schiacciata apparirà il faccione di Jordan per sussurrarvi: "Sweet".

(Sotto) Un tiro in sospensione, un po' sprecato per Air Jordan.

In attacco Jordan può chiamare uno dei quattro schemi a disposizione quando ha la palla in mano, può passare la palla oppure tirare a seconda del pulsante del mouse o del joystick che viene premuto. Senza palla può chiamare il passaggio oppure saltare per catturare un rimbalzo. In difesa i due pulsanti servono invece per rubare palla oppure per saltare. Ne risulta un'azione di gioco molto intuitiva e veloce. Al temine di ogni partita statistiche a volontà per la squadra e per ogni singolo giocatore

L'effetto grafico delle animazioni ricorda quello di "Guerre Stellari" quando 3CPO proietta le immagini della principessa. Se restate a osservarlo, noterete particolari tipici dei movimenti di Jordan come quando è in difesa e aspetta l'avversario appoggiandosi le mani sui fianchi. I particolari del gioco sono curati nel più piccolo dettaglio. Se la palla esce dal campo è Jordan che va a recuperarla, così come al cambio palla non c'è uno stacco, tutto avviene come se si stesse svolgendo nella realtà, col giocatore che recupera la palla dopo il canestro che la passa al play della squadra avversaria per far partire una nuova azione. Anche il sonoro è ottimo con i suoni della palla che rimbalza e del "ciuff" digitalizzato della retina. Se poi avete la fortuna di avere una scheda sonora tipo Sound Blaster godrete ad ascoltare gli effetti sonori e i commenti di Michael Jordan alle vostre performance, come "That's a brick" nel caso di un tiro da tre che si abbatte pesantemente sul ferro, oppure "Sweet" quando volerete a canestro.

IT'S SHOWTIME

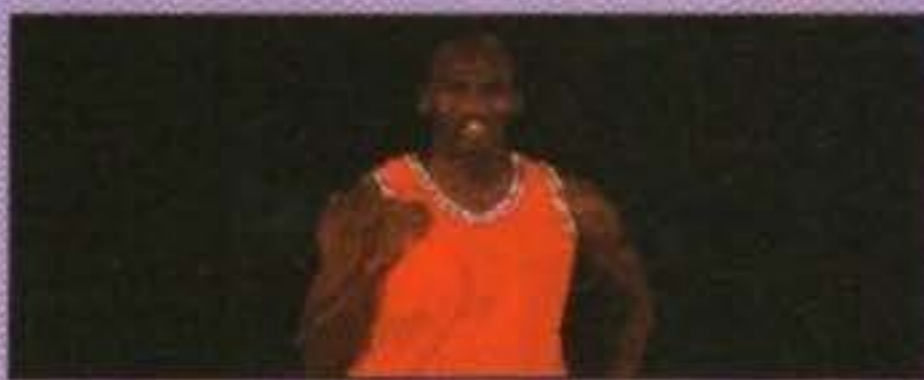
Michael Jordan in Flight è basato essenzialmente sulla spettacolarità. Se qualcuno si aspetta un vero simulatore di basket rimarrà deluso. Il solo

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI SCHEMI

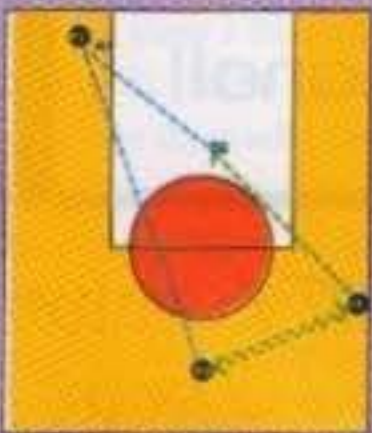
Anche se alla base del basket giocato nel playground c'è soprattutto la conoscenza dei fondamentali, *Michael Jordan in Flight* ha quattro schemi semplici.

LEGENDA

- movimento del giocatore
- passaggio palla
- partenza giocatore
- arrivo giocatore

TAGLIO DA POST BASSO

In questo schema l'ala sinistra si dispone in post basso. Jordan passa la palla al giocatore a destra e corre a bloccare il difensore del giocatore a sinistra. L'ala sfrutta il blocco e taglia verso il giocatore. A questo punto riceve la palla e se libero può passare oppure scaricare la palla.

DAI E VAI

Uno dei fondamenti della pallacanestro. Appena i giocatori sono in posizione, larghi ai due lati della lunetta, la palla è passata al giocatore di destra. L'ala sinistra sale a bloccare il difensore di Jordan, il quale taglia il più velocemente possibile verso il canestro. Una volta libero in area riceve la palla e può scatenarsi in una schiacciata indisturbata.

SCHEMA BACK DOOR

Il giocatore di sinistra si dispone in post basso. Jordan passa la palla al giocatore a destra, che gliela ritorna immediatamente e taglia l'area verso il difensore del giocatore a sinistra. Il post basso sfrutta il blocco e taglia verso Jordan. Se è libero riceve la palla sotto canestro e può tirare da una posizione favorevole.

TAGLIO POST ALTO

Questa volta il giocatore di sinistra si dispone in post alto, all'altezza della lunetta. Riceve la palla da Jordan il quale si sposta a destra a bloccare il difensore dell'altro compagno. Sfruttando questo blocco il giocatore taglia a canestro pronto a ricevere il passaggio.

Genere Sportivo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore ZCT Systems

- Grafica digitalizzata
- Grande giocabilità
- Possibilità di rivedere le azioni

- Troppo facile
- Schemi limitati
- Scarsa longevità

Versione PC

Contrariamente a quanto si possa credere, il programma non richiede un computer pompato con steroidi al silicio. Con un 386SX a 20 Mhz riuscirete a divertirvi a sufficienza. Indispensabile avere 2 mega di RAM e un hard disk con almeno 3,5 Mega liberi. Per ottenere il meglio dovete avere un 486 a 33 Mhz, 4 Mega di RAM e soprattutto una SuperVGA. A questo proposito, ricordiamo che il programma non supporta lo standard VESA (troppo lento per un gioco di questo tipo), ma possiede dei driver specifici per ogni singola scheda; attenzione però: alcune schede SVGA non supportano la modalità grafica sfruttata dal gioco e perciò lo possono far girare solo in bassa risoluzione. Fra le schede più diffuse, il chipset Trident rientra fra quelli non supportati. Assolutamente consigliata una scheda sonora che vi consenta di ascoltare effetti sonori e commenti digitalizzati, voce di Michael Jordan inclusa.

Se vi aspettate un programma di basket particolarmente sofisticato meglio che che rispolveriate dal cassetto *TV Sports Basketball* oppure aspettiate *Front Page Basketball* della Dynamix. *Jordan in Flight* è infatti di una semplicità disarmante. Facile da giocare ed elementare da imparare. Ma questi sono anche i punti di forza del gioco. *Jordan in Flight* sfrutta una tecnica rivoluzionaria che utilizza immagini digitalizzate e un sistema di visualizzazione che continua a ruotare per seguire l'azione. Le azioni sono spettacolari e si possono fare anche schemi divertenti. Tenete conto di una cosa, mai un videogioco era riuscito a sfruttare un testimonial così immenso (Jordan è uno degli atleti più pagati al mondo) e riuscire a realizzare un gioco nuovo, innovativo e immediato da giocare. L'unico difetto è la scarsa longevità del gioco, visto come sfida. Ma quando una squadra ha Michael Jordan con sé, le sarà molto difficile perdere. Siamo sicuri che se l'EA applicherà questa tecnica a una partita a tutto campo con cinque giocatori per squadra e con un numero di schemi d'attacco e di difesa, avremo a disposizione il massimo dei giochi di basket. IDO ti aspettiamo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

fatto di essere un "tre contro tre" dovrebbe far capire com'è il gioco. Le partite a un canestro sono sempre molto veloci con azioni brevi e basate sui fondamentali individuali. Il gioco prevede anche quattro schemi elementari ma efficaci (vedi box). Per la difesa invece bisogna fare affidamento solo sulla propria bravura nell'intuire i movimenti dell'avversario. Di conseguenza il gioco alla lunga diventa ripetitivo, anche se l'aspetto spettacolare riesce sempre a tenere alto l'interesse.

Oltre alla bellezza delle azioni durante la partita, c'è anche la possibilità di poterle rivedere in qualsiasi momento al replay, salvarle e quindi di montarle con uno speciale mixer video, che consente di modificare l'angolazione delle telecamere, decidere gli stacchi delle riprese e quindi montare tutta la sequenza in un filmino d'autore personalizzato.

Per concludere, c'è da augurarsi che *Michael Jordan in Flight* sia l'esordio di una serie di giochi sportivi fedeli alla realtà. *One on One*, a suo tempo inaugurò un'epoca. Fu il primo gioco sportivo studiato sul modello di due campioni e offriva una sfida continua, ma purtroppo *One on One* rimase per anni un episodio isolato (anche se ha avuto continui aggiornamenti che però non l'hanno modificato sostanzialmente). In *Michael Jordan in Flight*, è tutto bello da vedere e molto eccitante da seguire, ma forse la sfida è meno stimolante di *One on One*, se non altro perché manca il modo a due giocatori (d'altronde chi sarebbe disposto a lasciare all'altro Michael Jordan?). Tecnologicamente il gioco è rivoluzionario, ma speriamo che l'EA non ci faccia spettare così tanti anni per il prossimo gioco di basket, magari un "five to five", comprendende tattiche d'attacco e di difesa, regular season e play-off. A quel punto possiamo anche tenerci l'NBA su Tele Montecarlo commentata da Bob Morse e invitare Dan Peterson a casa nostra per commentare l'NBA dell'Electronic Arts.

Alberto Rossetti

PORTAZIONE
DIRETTA

COMPUTERS

by ELETTRODATA

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX

25 MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, VGA 256K
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.390.000

ED 486/SX

25 MHz, 4MB RAM
HD 120MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA — L. 3.140.000

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB, SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game, Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

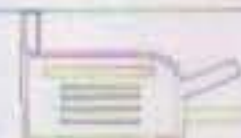
CORREDO OMAGGIO ALLE CONFIGURAZIONI:

Mouse + MS DOS 5.0 e WINDOWS 3.1 Originali in italiano!!

PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 720.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 – NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX ad alta velocita' (14.400 baud)' ZyXEL U-1496-E L. 750.000

STAMPANTI STAR e HEWLETT PACKARD

LC 20 (9 aghi)	L. 310.000	DESKJET 500	L. 650.000
LC 100 Colori	L. 370.000	DESKJET 550C	L. 1.050.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 490.000	LASERJET IIIP	L. 1.640.000
LC 24-200 Colori	L. 610.000	LASERJET IV	L. 2.450.000

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

Vendita e Assistenza: MILANO VIA MECENATE 76/4 TEL. 02/58012050
Negozi e Show Room: MILANO VIA ILLIRICO 2 TEL. 02/70125167
BRESCIA MARCHENO V.T. TEL. 030/8960207

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

RAGNAROK

Il tempo della Guerra degli Dei è giunto: Odino scende in campo con Thor e i suoi campioni, e Loki si toglie la maschera e scatena i suoi lupi infernali. Quale sarà l'esito di questo apocalittico scontro celeste?

Come potete notare da queste foto, le schermate introduttive sono graficamente ben curate e suggestive.

Ecco uno degli avversari che, in ordine sempre crescente di abilità, dovrete affrontare sulla scacchiera.

Il gioco consiste, fondamentalmente, nel tentare (se siete i Bianchi) di raggiungere con la pedina di Odino una delle caselle da angolo, partendo da quella centrale, e di impedire (se siete i Neri) che questo accada. Di fatto i giochi possibili (o i *modi* di giocare una partita) sono due: il *King's Table* e il *Ragnarok* vero e proprio. Nel secondo potrete scegliere quattro pezzi speciali tra quelli che descriveremo in seguito. Per rimuovere un pezzo è necessario attaccarlo attivamente circondandolo da due lati, tranne il Re (Odino) che deve essere chiuso su tutti i quattro lati (a meno che uno di questi non confini con la casella centrale o con il bordo della scacchiera, nel qual caso ne bastano tre). È importantissimo per il Bianco riuscire ad aprirsi una strada verso una delle caselle da angolo ed è, ovviamente, altrettanto importante per il giocatore Nero bloccare i tentativi di fuga di Odino dalla sua fortezza centrale. Come ogni gioco di un certo spessore strategico c'è poco da dire, se non giocare, poiché le regole sono sempre tanto semplici quanto, poi, complesse da applicare con successo. Tutto sommato, rispetto a molti altri giochi di questo tipo, su computer o meno, il vantaggio consiste in una notevole facilità di visione di campo, che permette di pianificare la propria strategia facendo esperimenti o riutilizzando le mosse vincenti.

Fra i pezzi speciali che si possono scegliere con l'opzione *Ragnarok* ci sono praticamente tutti i personaggi che caratterizzano l'aldilà eil Pantheon nordico: Odino, il padre degli Dei, Heimdall, il guardiano del Ponte dell'Arcobaleno e Surt, il Signore dei Giganti di Fuoco (che si muovono come il Re degli Scacchi), Frey e Loki (gli Alfieri), Tyr (che, come Garm, deve essere circondato su tre lati dalle pedine nemiche per essere eliminato dal gioco), Jormundgand (le Torri), Garm (che si muove come una Regina), e altri pezzi che possiedono caratteristiche speciali, come Vidar e Hyrm, che si muovono di due caselle in orizzontale e verticale e che vengono rimessi su una casella di partenza quando vengono mangiati, Thor, le Valchirie e Fenrir, che si muovono solo in orizzontale e verticale e possono saltare i pezzi avversari come il Cavallo degli Scacchi.

Yuri Abietti

Questa schermata mostra una partita dello scenario *Ragnarok* in cui i giocatori possono usare quattro pezzi speciali.

Naturalmente il gioco vi offre la possibilità di chiedere aiuto sulla mossa successiva, quando vi trovate davvero in difficoltà.

"Hai lo spirito combattivo di un pesce agonizzante", esclama il vostro nemico, evidentemente sconfitto. Buona fortuna!

AKIRA
FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
Glénat ITALIA
CITIZEN
Camp

The News

ALL'ASSALTO DELLE SIMULAZIONI DI VOLO

'In ogni campagna ci sono due opponenti'

Exclusive Report from PSYGNOSIS

Disponibile prossimamente per l'Amiga

In un teatro di battaglia moderno, una guerra non può essere vinta se le forze aeree e terrestri non attaccano con coordinazione.

Ecco perché Combat Air Patrol combina capacità di incursione aerea/intercettazione integrate ad uno scenario di attacco terrestre, collegato all'indice di successo del tuo pilota da caccia.

Ma non solo, la giocabilità di CAP ne farà una leggenda tra le simulazioni di volo, proprio come le gesta di piloti e generali nella Guerra del Golfo hanno fatto di questi delle leggende.

Se cerchi un simulatore di volo di razza e un gioco di strategia sulla Guerra del Golfo pieno di azione, allora vuol dire che stai puntando a CAP!

Nella confezione è compreso anche un diario tutto illustrato della Guerra del Golfo.

PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ 051-709 5755

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:
CTO S.p.A.

THE CREEPERS

È arrivata la versione riveduta e corretta di *The Tomato Game: Creepers*. Dopo i roditori suicidi e i pomodori assassini la Psygnosis torna sulla scena con i bruchi!

Genere Rompicapo
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Buoni grafica e sonoro
- Divertente

- Mancanza di originalità

K VOTO

883 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Come già detto, *Creepers* è un gioco consigliato soprattutto a chi non ha acquistato *The Tomato Game*, per il semplice motivo che le meccaniche di gioco, il concept, e persino i singoli oggetti sono esattamente identici tra i due titoli, quasi che la Psygnosis avesse deciso di fare un *Tomato Game II*, decidendo solo all'ultimo momento di cambiare i protagonisti principali di questo rompicapo da pomodori in bruchi. Nonostante questa mancanza di originalità, il gioco è davvero simpatico e godibile non soltanto per gli amanti del genere, data la semplicità delle sue meccaniche e della sua interfaccia utente gestibile sia da mouse che da joystick o tastiera. Se pensate con malinconia a *Lemmings* e non avete più trovato un gioco di vostro gusto le

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Versione PC

Creepers per PC ha una grafica e un sonoro divertenti e abbastanza ben curati, ma certamente non particolarmente ricercati (anche perché lo spirito del gioco non lo richiede necessariamente). Il gioco è installabile su Hard Disk e richiede poco meno di due Megabyte di memoria libera. È preferibile usare il mouse per poter gestire velocemente le opzioni e gli oggetti dei vari livelli, ma si può giocare comodamente anche da joystick o da tastiera.

Talvolta è necessario fermare il bruchino per impedirgli di cadere.

Ecco la farfalla, il bruco ha raggiunto la Scatola, complimenti!

La casella sul puntatore indica il punto in cui volete applicare un oggetto, la sezione in alto a sinistra è l'opzione telecamera.

Ebbene sì, l'introduzione a questa recensione potrebbe sembrare un po' ironica, ma dopo aver giocato *Creepers* non posso fare a meno di domandarmi cosa dovrebbero fare i giocatori che, fiduciosi, hanno acquistato un paio di mesi fa *The Tomato Game*. Ora esce un prodotto che ha tutte le caratteristiche di quel titolo, con qualche miglioramento, e che non cambia assolutamente nulla di fondamentale nel concept originale del gioco. Ciò non toglie che *Creepers* sia divertente, ma certamente i possessori dei simpatici pomodori rompicapo potrebbero, a ragione, rifiutarsi di comprarlo...A meno che non desiderino giocare a quello che potrebbe benissimo essere *The Tomato Game II*, o un suo data disk. Detto questo, passiamo al presente, lasciando perdere le fatiche passate della Psygnosis. In *Creepers* dovrete aiutare dei piccoli e simpatici bruchini a raggiungere una sorta di scatola magica, in cui si possano finalmente trasformare in farfalle. Naturalmente, man mano che avanzate e superate i vari livelli, la strada per raggiungere la scatola diventa sempre più impervia e piena di pericoli che dovrete superare abilmente usando gli oggetti a vostra disposizione.

Questi ultimi variano di tipo e numero per ogni livello, rimanendo quelli di un gioco di nostra conoscenza a cui stanno già fischiando le orecchie da un po' di tempo. Ci sono racchette (con cui è possibile far rimbalzare il bruco per lo schermo come fosse una pallina da tennis), delle calamite (che non attraggono ferro, bensì bruchi), ventilatori, salite, discese e blocchi, ecc. Anche il numero di bruchi da salvare aumenterà di livello in livello, passando da una sola bestiola, nei primi, a veri eserciti in quelli più avanzati. Una delle differenze fondamentali di questo gioco rispetto a *The Tomato Game*, è la dimensione dello schermo, più simile a quella di *Lemmings*. Qui avete l'opportunità di seguire i bruchi in ogni loro mossa grazie ad un'opzione "telecamera" che fa apparire un box nella parte alta dello schermo.

Ogni volta che superate un livello vi viene mostrata la password corrispondente, che è possibile reinserire per riprendere il gioco senza dover ripetere tutti i rompicapo precedenti. Nel complesso il gioco è graficamente ben realizzato, con uno stile grafico fumettistico e simpatico, e dotato di un buon sonoro. I vari livelli di difficoltà sono inframmezzati da scenette grafiche molto divertenti, i cui protagonisti, ovviamente, sono gli stessi bruchi.

Non c'è dubbio che, se non avete comprato *The Tomato Game*, la scelta tra i due debba sicuramente cadere su questo titolo, peraltro migliorato sotto molti aspetti e di più ampio respiro. Forse, però, vale la pena di dare un'occhiata anche a *Lemmings II*, perché se è vero che non si cambia il cavallo vincente, è forse altrettanto vero che è meglio cavalcare proprio quello, piuttosto che un suo surrogato.

Yuri Abietti

http://www.oldgamesitalia.net/

Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 499.000**

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 749.000**

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. **£. 899.000**

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

Beetle Mouse per Amiga e PC

£. 49.000

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

Schede Video TIGA
Texas 60 MHz
£ 550.000
16,7 MILIONI DI COLORI

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale. Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SYNCRO PC

È un hard disk ad alta velocità in grado di produrre copie dei vostri dischi in soli 30 secondi!!

SOLO L. 150.000

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il controller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento tra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM del disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!!

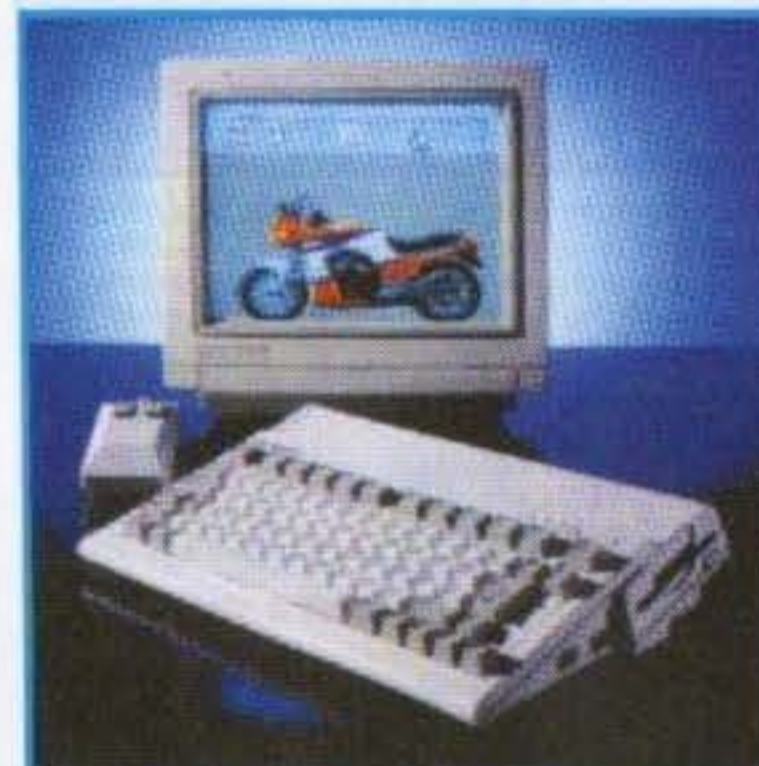
NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

AMIGA 600
£. 539.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

3.900.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Antonio Ciampitti opera nel settore da ben 15 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune cedute ancora operanti. Ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire: Sinclair QL, il famoso PC 1512 Amstrad (prima ancora che esistesse la stessa Amstrad Italia SpA), ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1985, il primo A600 e A1200.

Pertanto è in grado di consigliare il cliente e guidarlo all'acquisto, secondo le sue esigenze, garantendogli un servizio Post Vendita, per gli accessori, il software, l'assistenza, la riparazione e l'installazione, sia a livello hobbistico, sia a livello professionale.

Prima di acquistare un computer... PENSACI!!!!

Chi vende "Bidoni", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza.

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, L'Europeo, Commodore Gazette, Panorama, da 15 anni fa ad oggi.

NOTEBOOK ♦

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin, 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interno	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna e tastierino numerico esterno)

3Geo Works Unsamble £ 179.000 Integrato Data base

Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare il PC VGA al TV o Video registratore per riversare su VHS o S-VHS

INTERFACCIA PC • TV SCART

Vuoi collegare il tuo PC alla televisione? Con questa interfaccia potrete collegare il vostro TV al PC con un semplice cavo SCART senza ulteriori schede. E sufficiente avere una normale VGA. Non ingombra, ed è comoda!

a £. 140.000

Drive 5,25" 1,2 Mb PC L. 99.000

Drive 3,5" 1,44 Mb PC L. 99.000

• SCHEDE VIDEO •
VGA 512 K L. 110.000
VGA 1 Mb L. 160.000
TIGA Telefonare

IBM386SX/40 L. 1.990.000
Microprocessore Intel 386SX a 20MHz, memoria RAM 2Mb standard (espandibile a 5Mb con scheda RAM custom opzionale), disco rigido 40Mb ad accesso veloce, unità dischetto 3" 1/2 1.44 Mb, schermo LCD retroilluminato a 64 livelli di grigio, area visiva ampliata di 180x130 mm con rappresentazione grafici in rapporto 1:1, 1 slot di espansione per scheda RAM custom opzionale, 1 slot di espansione per scheda Modem custom opzionale, interfaccia parallela, seriale, per monitor VGA esterno, per tastiera e mouse compatibili PS/2, presa per alimentatore/ricaricatore batterie (incluso), software MS-DOS 5.0 in dotazione.

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L.	310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L.	375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L.	410.000
STAMPANTE Star LC200 Color (180 cps. + NLQ)	L.	490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L.	650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	570.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.	1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L.	650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.	1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L.	350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.	1.099.000
CAVO speciale per 8833II & 1084S	L.	29.000
TUNER TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L.	170.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500	L.	115.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SIM	L.	120.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239.000
BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso*	L.	19.000
Drive con copiatore incorporato	L.	169.000

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Synthesis 2000 Espandibile 8MBper A2000	L.	240.000
HD Controller SCSI A2091 Commodore Espandibile 2 Mb per A2000	L.	270.000
HD Controller SCSI-2 ADSCSI 2000 ICD per A2000	L.	170.000
HD Controller SCSI-2 HD8 GVP Espandibile 8MB per A2000	L.	340.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L.	540.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 85 MB per A500	L.	670.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 120 MB per A500	L.	990.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 240 MB per A500	L.	Chiedere
HD XTBUS Esterno A590 Commodore da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L.	590.000
HD SCSI -2 Esterno HD500+ GVP con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L.	910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno Dotto per A500, A500 + E A2000	L.	149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L.	360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L.	490.000
Hard Disk 120 MB 3.5" 17ms	L.	680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3.5" 11ms	L.	1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3.5" 11ms	L.	1.640.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600

Espansione interna da 512 K	L.	60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490.000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga	L.	370.000
ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi*	L.	19.000

Amiga 2000/3000

Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	440.000
Espansione interna da 8M	L.	759.000

Amiga 1000

Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380.000

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD L. 95.000
Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)

SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" L. 150.000
Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili audio e microfono

SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III L. 200.000
Campionatore stereo HiFi per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L.	290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L.	380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L.	790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L.	890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L.	100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L.	1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L.	280.000

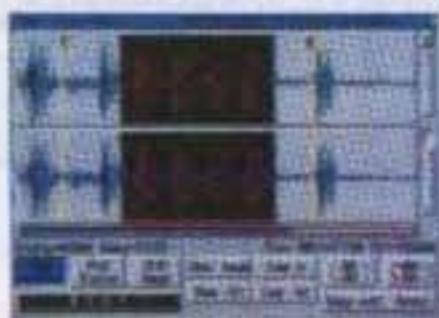
VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 322.000

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITA
Interfaccia Macintosh £ 100.000 + Videotel e Correzione Errore

KARAOKE Home Music Kit

Per essere anche tu un cantante di grido, con Amiga ed "Home Music Kit" puoi! Nella confezione, interfaccia, microfono e software di gestione.

a sole £. 190.000

Disponibile Audiomaster IV

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 750.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

THE BEST COMPUTER PRODUCTS • OVER THE TOP •

La più potente e completa scheda acceleratrice per AMIGA 2000, 500 e 500+. Basato sulla nuovissima CPU Motorola 68040 che incorpora MMU, FPU e due cache separate da 4Kb per dati e istruzioni.
Design asincrono che permette l'utilizzo del 68040 a 28 e a 33 MHz.
Supporto delle funzioni COPY BACK e WRITE TROUGH.
Un apposito processore gestisce fino a 32Mb di Ram a 32 bit facendo uso di moduli SIMM da 1Mb e 4Mb.
Infine un controller Hard Disk SCSI-2 a 32 bit, completo di connettore esterno per collegare in cascata fino a 7 periferiche SCSI.
Il controller gestisce Hard Disk sia fissi che removibili, e segue lo standard RDB.
Un deviatore azionabile dall'esterno permette di selezionare in modo 68040 o 68000, per permettere la compatibilità con tutto il software esistente, un altro deviatore abilita o disabilita il controller HD.

La OVER THE TOP non è quindi una semplice periferica, ma essa stessa un microcomputer a 32 bit che utilizza l'Amiga solamente come unità di input-output, trasformandola in Workstation a 32 bit con performance superiori a sistemi che costano decine di milioni. L'utilizzo della scheda è ovviamente indirizzato verso le applicazioni di Ray-Tracing, modellazione 3D, CAD, multitasking, ecc. La versione per Amiga 500, comprende un box metallico, finito nello stesso colore del computer.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- CPU 68040-28 MHz o 33MHz
- 22-29 MIPS Range di Performance
- Architettura Harward-Style
- Memoria 32 bit o Wait Stage da 4a 32 Mb
- Controller HD a 32 bit in standard SCSI-2
- Compatibile con i sistemi operativi 1.3 - 2.0

HD 210 Mb £ 990.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 172.000

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 256Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

NUOVA VERSIONE III DEL SOFTWARE DI GESTIONE. SOLO £. 320.000

COMPLETO DI HARDWARE E DI SOFTWARE.

OGGI INSIEME A PHOTON PAINT IN OMAGGIO.

MOUSE OTTICO GOLDEN IMAGE
NON OCCORRE ACQUISTARE ALTRO!
COMPLETO SOLO £ 86.000.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

POTRETE DIGITALIZZARE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA OGNI VIDEOCAMERA O VIDEOREGISTRATORE

- Input da videocamera, camcoder o VTR (in pausa)
- Interfaccia interamente ridisegnata per una connessione con l'espansione dell'Amiga 500 o il connettore interno dell'Amiga 2000
- Ingresso standard fono e video 0,5-2,0 volts per acquisire il segnale dalla TV, videocamera o VTR
- Controllo della luminosità e del contrasto e porta passante per la versione A500
- Cattura del fotogramma in 1/50 di secondo, registrazione fino a 3 fotogrammi al secondo
- Singolo continuo update a 4, 8, o 16 livelli di grigio
- Play dei fotogrammi in avanti o indietro fino 15 fotogrammi al secondo
- Salva come Raw, IFF o sequence file
- Automaticamente si setta per il massimo numero di fotogrammi consentiti dalla memoria
- Display di 256 x 256 pixel, opzionale 320 x 256 se IFF. Editore di schermo con Copy, Cut, Brush, Paste e Undo. Effetti da menu come reverse pos/neg, compress, etc.
- Ulteriore controllo con Record, Play, Insert, Clear, Delete Frames
- Settaggio della posizione di inizio e fine del numero di fotogrammi salvati, numero di fotogrammi, loop, etc. Regolazione dell'intervallo con incrementi da 1 secondo ad 1 ora fra ciascun fotogramma. Ideale per riprendere fiori che sbocciano, il movimento della neve, effetti speciali, etc.
- Programma per eseguire inserimenti nei vostri dischi programma, anche hard disk
- Specificare la versione, se A500 o A2000.

OGGI ANCHE A COLORI

- L'unità Splitter si unisce al fianco del Digitizer con l'apposita guida
- Regolazione dei segnali Rosso, Verde e Blu con controllo della saturazione per una buona qualità di ciascuna immagine
- Lo splitter viene attivato via software e viene fornito con il programma Digitizer Colour Software
- Selezione del colore o del b/n. I files possono essere registrati come Raw a 4096 colori, 8 o 32 IFF, o 16 livelli di grigio IFF
- Include controllo di editing della paletta dei fotogrammi e calcolatore per il ritocco

KIKSTART 1.3 PER AMIGA 600
L. 99.000

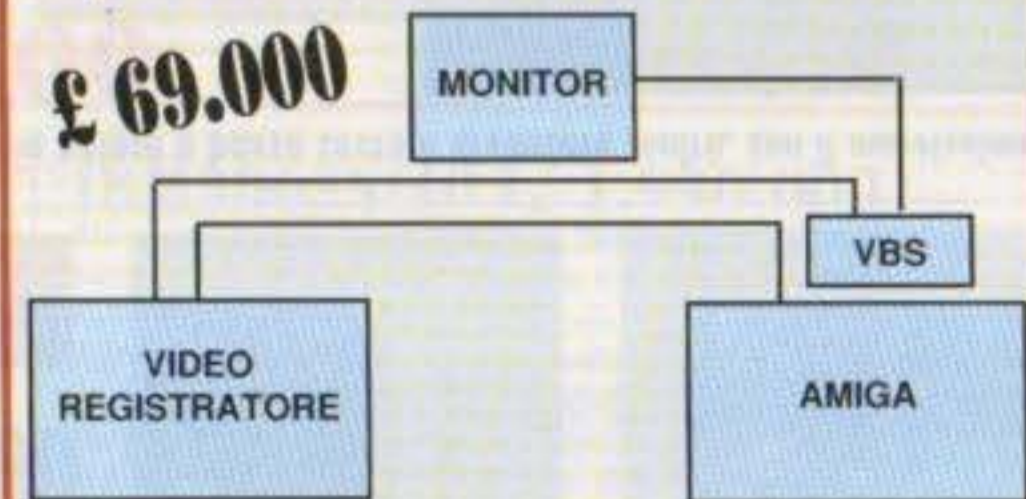
ESPANSIONI PER AMIGA 600

1 Mb	L. 129.000
2 Mb	L. 350.000
4 Mb	L. 450.000

MAXIGEN GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazzione, RGB passante, Croma-Key...

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terrà conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLA FLUTTUAZIONE DELLE VALUTE

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

♦ FAI DA TE IL TUO PC ♦

Cases Sfusi: Slim, Desktop, Minitower, Middletower

Case DeskTop con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 140.000
Case MiniTower con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 140.000
Case DeskTop (basso) + Alimentatore 200 Watt .... L. 151.000
Casse Slim con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 165.000
Case Middle Tower con Display + Alimentatore .... L. 190.000

Schede Madri: 80286, 80386SX, 80386DX, 80486SX, 80486DX, 80486DX2

N.B. - Le schede madri possono essere acquistate senza MsDos 5.0 oppure con MsDos 5.0 originale con manuale in Italiano (i prezzi seguenti sono senza MsDos 5.0).

80286-16, Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 4Mb .... L. 190.000
80286-20, Clock 20MHz, (LM 26MHz), exp. 4Mb .... L. 218.000
80386SX-16 Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 17Mb .... L. 293.000
80386SX-25, Clock 25MHz, (LM 33MHz), exp. 17Mb .... L. 368.000
80386DX-40, 64KbCache, 40MHz, (LM 67MHz), exp. 32Mb .... L. 546.000
80486SX-20, 64KbCache, 25MHz, (LM 117MHz), exp. 32Mb...... L. 632.000
80486DX-33, 64KbCache, 33MHz, (LM 151MHz), exp. 32Mb...... L.1.254.000
80486DX2-50, 64KbCache, 50MHz, (LM 230MHz), exp. 32Mb....... L.1.518.000

Modems e Modems-Fax

Modem da 300 a 2400 interno .... L. 155.000
Modem da 300 a 2400 esterno .... L. 253.000
Modem da 300 a 2400 esterno, con MNP5 .... L. 293.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel .... L. 179.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel .... L. 218.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e MNP5 .... L. 293.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel .... L. 322.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e FAX .... L. 322.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel e FAX .... L. 380.000
Modem da 75 a 9600 interno con Videotel e MNP5 .... L. 760.000
Modem da 75 a 9600 esterno con Videotel e MNP5 .... L. 875.000
Modem da 75 a 14400 esterno con Videotel, MNP5 e FAX L.1.081.000

Coprocessori Matematici

AMD 80287-10MHz .... Telefonare
INTEL 80287-XL 10/12/16/20MHz .... Telefonare
INTEL 80387-SL 16/20/25MHz .... Telefonare
INTEL 80387-33MHz .... Telefonare

Monitors

14" B/N, MGA/CGA Schermo Piatto .... L. 240.000
14" B/N, VGA Schermo Piatto .... L. 255.000
14" B/N, 1024 x 768 Int. Schermo Piatto .... L. 293.000
14" Colore Doppia Frequenza, 1024 x 768 Int. Pitch 0.28 .... L. 570.000
14" Colore Multisync, 1024 x 768 Int. Pitch 0.28 .... L. 620.000
15" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.28 Schermo Piatto L.1.012.000
17" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.26 Schermo Piatto L.2.150.000

Schede Video

Scheda Video VGA 256Kb, 800 x 600 in 16 colori .... L. 75.000

Scheda Video VGA .... L. 155.000
1Mb - Chip OAK 077
1280 x 1024 in 16 Colori da 262.144
1024 x 768 in 256 Colori da 626.144

Scheda Video VGA .... L. 380.000
2Mb - Chip NCR 77C22E
con RAMDAC XGA
1280 x 1024 in 256 Colori da 262.144
1024 x 768 in 256 Colori da 262.144
800 x 600 in 65.536 Colori da 262.144
640 x 480 in 32.768 Colori da 262.144

Scheda Video TIGA 60MHz L. 632.000
1Mb+1Mb exp. 1Mb+2Mb - Chip Texas 34010 1280 x 1024 in 16 Colori da 16.7 Milioni
1024 x 1024 in 256 Colori da 16.7 Milioni
1024 x 768 in 256 Colori da 16.7 Milioni

Floppy Drives

Floppy Drives 5.25", 1.2Mb .... L. 126.000
Floppy Drives Ergo 3.5", 1.44Mb .... L. 126.000
Kit per FD 3.5": frame, cavo, schedina .... L. 9.000

Hard Disk

Hard Disk 40Mb, 3.5", 1" AT - BUS .... L. 448.000
Hard Disk 120Mb, 3.5", 1" AT - BUS .... L. 678.000
Hard Disk 200Mb, 3.5", 1" SLIM, AT - BUS L.1.265.000
Hard Disk 338Mb, 5.25", FULL, SCSI L.1.783.000

***Nota:** se non fossero disponibili Hard Disk da 120Mb, verranno consegnati Hard Disk da 107Mb allo stesso prezzo.*

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

• HARD DISK •

Hard Disk 40 Mb At Bus	L. 330.000
Hard Disk 120 Mb At Bus	L. 550.000
Hard Disk 210 Mb At Bus/SCSI	L. 990.000

• HARD CARD •

Hard Disk su scheda da 20Mb	L. 350.000

• RAM •

Memorie Sip Sim 1 Mb da 80 ns	L. 70.000
Memorie Sip Sim 1 Mb da 60 ns	L. 80.000

Populous 2

Gli dei sono tornati di nuovo e questa volta su PC. Il seguito di uno dei giochi più originali degli ultimi anni era riuscito a migliorare di gran lunga il suo predecessore, vediamo come se la caverà dopo un anno di pausa.

Domanda: "Qual è il titolo che ha meritato il voto più alto in tutta la storia di K?". Risposta: "*Populous II*, no!". Il capolavoro della Bullfrog giunge finalmente anche per i possessori di macchine MS-DOS, che hanno dovuto aspettare più di un anno prima di poterci mettere le mani sopra.

Possiamo sicuramente affermare che l'attesa non è andata sprecata: quando acquisterete il gioco, avrete fra le mani uno dei migliori prodotti nella storia dei videogiochi.

In *Populous II*, come del resto nel suo predecessore, interpreterete il ruolo di una divinità, che deve affrontare e sconfiggere una divinità rivale, utilizzando i propri fedeli come pedine, per dare vita a un vero e proprio scontro di titani.

A vostra disposizione avrete un numero impressionante di poteri sovrannaturali (sono ben trenta!), che potrete utilizzare, singolarmente o combinati, per sterminare la popolazione del dio (o della dea) avversario, e rendere sempre più potente la vostra.

I poteri variano dai vulcani (già visti nella prima edizione, anche se qui sono molto più spettacolari graficamente) ai campi fioriti (che riparano i danni al territorio e aumentano la vostra popolarità fra i fedeli); fra i nuovi poteri troviamo anche la pioggia di fuoco, la pestilenza, le fonti battesimali (che trasformano i fedeli della divinità avversaria in vostri adoratori e viceversa), la tempesta e ben sei tipi di eroi differenti (imperdibile Elena di Troia che seduce la popolazione e la obbliga a seguirla, fino a morire di fame).

Tutti i poteri sono suddivisi in sei categorie (popolazione, terra, acqua, fuoco, aria e vegetazione), in cui sarà possibile investire dei punti esperienza, che si guadagneranno al termine di ogni battaglia, per migliorarne l'efficacia e la durata. Un aspetto davvero interessante è la possibilità di combinare alcuni poteri con altri, per aumentarne l'effetto devastante sulla popolazione avversaria. Facciamo un esempio: uno dei poteri della vegetazione è la capacità di far crescere delle foreste, migliorando così il morale della nostra popolazione; creandole, però, sul territorio avversario, per poi bersagliarle con delle piogge di fuoco, sarà possibile dar vita a un incendio di proporzioni colossali, che si propagherà di albero in albero. Vi sono molte altre soluzioni machiavelliche di questo tipo, e starà a voi scoprire tutte le possibili combinazioni per affossare la divinità avversaria. La longevità di questo prodotto è garantita: dopo sei mesi trascorsi a giocare, quasi ogni sera, la versione Amiga, mi sono entusiasmato allo stesso modo per la versione PC, godendo della maggiore velocità e della stupenda opzione a pieno schermo, resa giocabile dall'aggiunta delle icone sul lato dello schermo. L'unica nota negativa riguarda il sonoro, limitato allo speaker o alla Soundblaster: anche con quest'ultima, infatti, la parte audio non è all'altezza della versione Amiga.

Andrea Minini

L'opzione per giocare a pieno schermo consente una pianificazione superiore delle mosse successive.

Il paesaggio invernale con tanto di tetti innevati e uomini che muoiono di freddo...ah, le gioie della vita.

Grazie alla nuova opzione per spronare i fedeli, i castelli sono convenienti sin dall'inizio.

http://www.oldgamesitalia.net/

XENOBOTS

Gundam: chi non lo ama? Per quanto mi riguarda i fantascientifici samurai giapponesi hanno avuto nella mia formazione adolescenziale un'importanza maggiore del Manzoni. Oggi, dopo *Battletech* della Infocom, è il turno della Electronic Arts per metterci alla guida di un guerriero da 50 tonnellate...

La Terra, con tutti i suoi difetti, deve veramente essere un gioiello rispetto al resto dell'universo. Altrimenti non si spiegherebbe la monotona regolarità con la quale razze aliene varie cercano di conquistarla. Questa volta però gli alieni si sono dimostrati più furbi del solito e hanno deciso di inviare a prendere le suddette sprangate, in vece loro, una serie di unità da guerra robotizzate chiamate *bots*.

Inoltre hanno saputo trarre profitto dalle amare esperienze passate dei loro colleghi, i simpatici ma sconclusionati Ufo Robot, il cui piano di battaglia consisteva nell'attaccare regolarmente sempre e solo Tokio con un robot alla volta. Questa volta l'invasione ha colpito diversi punti del globo contemporaneamente, costringendo i sempre divisi terrestri a unirsi e, tanto per cambiare, a inventarne una nuova. Nella fattispecie, copiare la tecnologia aliena dai rottami di *bots* distrutti e realizzare un parco-robottoni capace di scontrarsi a missili pari con il nemico. Terminata l'introduzione che racconta gli eventi di background, la prima schermata mostra una mappa del globo sulla quale vengono mostrate le zone calde del conflitto. I territori indicati in rosso sono quelli nei quali la Resistenza degli umani ancora non è riuscita a organizzarsi. I territori in verde, invece, indicano settori dove gli umani sono riusciti a schierare un numero sufficiente di *bots* per tenere testa al nemico. Con il cursore del mouse si può scegliere uno di questi ultimi e tuffarsi nel vivo dell'azione. Durante la partita è sempre possibile "congelare" l'azione su un campo di battaglia e spostarsi in un altro a piacimento, sebbene questo sia poco realistico. L'azione si svolge su due livelli: il centro di controllo operazionale e i singoli mezzi. In generale, tutti i *bots* sono controllati da una base centrale alla quale sono collegati tramite *datalink*, dispositivi di trasmissione dei dati. Ciò significa che dal centro di controllo si può sorvegliare la situazione tattica richiamando sullo schermo le immagini raccolte dalle telecamere dei singoli *bots* e analizzando una mappa del settore che riporta tutte le informazioni raccolte sulla situazione locale. Inoltre ogni *bot* (lo so, è un nome che si presta a basso umorismo, ma non credo che regalino un'interesse a breve termine sugli investimenti. Acc., ecco che ci sono cascato anch'io...) è dotato di una rudimentale intelligenza artificiale capace di eseguire autonomamente semplici ordini: Ingaggiare un combattimento con il Nemico, Pattugliare una Zona, Ritirarsi, Sorvegliare un luogo particolare ecc... In teoria è possibile condurre l'intera battaglia senza mai abbandonare il comfort del Centro Operazionale, ma ciò non è né prudente, né emozionante.

Non importa quanta cura è stata messa nel background e nella creazione della situazione strategica Xenobots purtroppo fallisce clamorosamente in ciò che dovrebbe essere il cuore del gioco

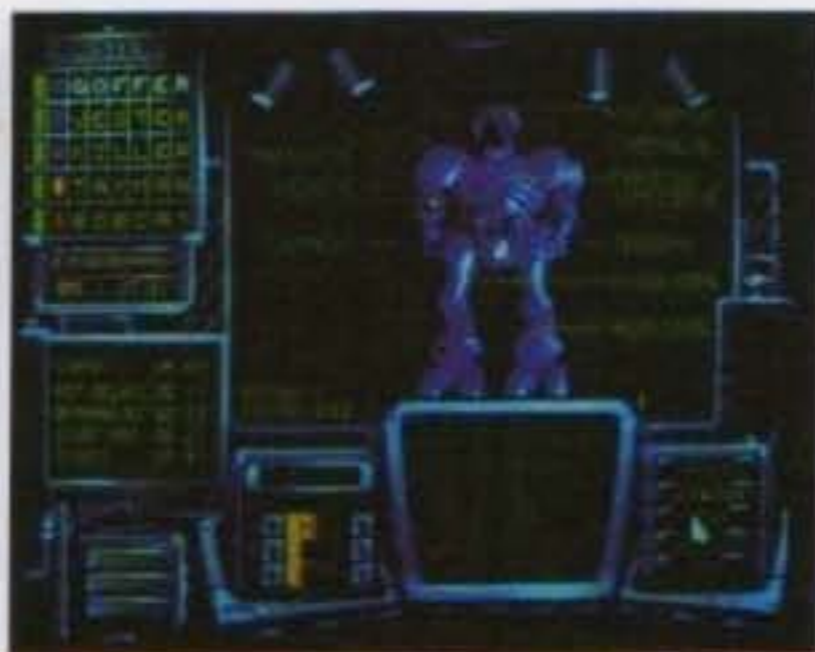
Dal Centro si può accedere al controllo diretto dei singoli *bots*. Ci sono tre modelli base, ognuno identificato da caratteristiche proprie e da una diversa cabina di pilotaggio. L'*Humanoid* (Umanoide) è il *bot* standard da combattimento. Di forma... ehm... umanoide, ricorda i famosi *Zak* di *Gundam*. È pesantemente corazzato, veloce e armato con un cannone al plasma e missili autoguidati. Lo *Scout* è un *bot* più leggero e veloce, armato con un cannoncino perforante e gli stessi missili autoguidati dell'*Humanoid*. Rispetto a quest'ultimo è più vulnerabile ma anche dotato di sensori migliori che lo rendono insostituibile durante le missioni di ricognizione. Infine lo *Skorpion* è un possente esapode dall'esoscheletro che ricorda l'omonimo animale. È lento e armato con un cannoncino leggero, ma sulla coda al posto del pungiglione ha un missile autocercante a guida ottica capace di centrare il suo bersaglio senza appello e di polverizzare in un secondo praticamente qualunque cosa. Inoltre la funzione primaria dello *Skorpion* è la creazione del *Net*. Il *Net* è essenzialmente una serie di centraline miniaturizzate deposte dagli *Skorpion* capaci di trasmettere energia e comunicazioni ai vari *bots* sotto il controllo di una determinata base.

Ogni centralina ha un determinato raggio d'azione, ma se entro questo raggio c'è una seconda centralina quest'ultima è in grado di ritrasmettere l'energia e le onde radio ricevute, allargando il raggio d'azione della base indeterminatamente. *Bots* che si trovano entro il raggio di una centralina possono attingere alle riserve d'energia pressoché illimitate della base, mentre gli altri devono fare affidamento nella scarsa riserva di emergenza immagazzinata nelle batterie - una penalizzazione non secondaria se subita nel cuore di uno scontro. Natural-

Da questa mappa potremo pianificare la nostra difesa della Terra. La parte strategica è interessante.

Un *Humanoid* visto da lontano. La grafica dei robot è carina ma la loro animazione lascia davvero a desiderare.

http://www.oldgamesitalia.net/

Stiamo per rientrare alla base dopo un'entusiasmante battaglia in mezzo alla prateria. Credevamo di essere fermi!

I dettagli tecnici di uno dei mecha da combattimento. Chissà quale sarà la sua velcità massima? ehehe...

mente la distruzione di una centralina posta in posizione strategica più portare al collasso di un intero settore del *Net* con le immaginabili conseguenze per i poveri *bots* terrestri.

Ma, in definitiva, parafernalia strategica a parte, com'è la fase di combattimento tra robottoni (senza dubbio la parte più importante del gioco?).

Beh... ehm... ahi ahi. È qui che cominciano le dolenti note di *Xenobots*.

Non c'è nessuna sensazione di movimento. Punto. I giochi di guerra meccanizzata con vista in prima persona, da *Battlezone* della lontana Atari 1983 a *M1 Tank Platoon* della moderna MicroProse sono caratterizzati da fulminei scatti dei mezzi impiegati e frenetici scambi di colpi sul filo dei secondi. In *Xenobots* ciò non avviene. La prima volta che ho giocato sono entrato nella cabina di un *Humanoid* pieno di aspettativa e ho spinto in avanti il joystick aspettandomi una perentoria avanzata verso il nemico. Nulla. "Accidenti", ho pensato, "stai a vedere che ho calibrato male il joystick". Macché: stavo viaggiando contro il detto nemico a 80 chilometri all'ora. Peccato che sia il paesaggio, sia gli sprite raffiguranti gli avversari fossero immobili. Solo dopo qualche secondo intorno a uno degli sprite è apparso qualche pixel in più, mostrando che effettivamente mi stavo avvicinando. Inoltre uno dei punti di forza del gioco, stando ai comunicati stampa, *avrebbe* dovuto essere la grafica in ray tracing dei mezzi impiegati sul campo di battaglia. In realtà ciò che il programma mostra sono sprite calcolati in ray tracing che mostrano i *bots* in angolazioni di circa 45° di differenza l'una dall'altra, e che variano secondo la posizione relativa dei mezzi. Una variante in grafica più raffinata del sistema visto in *Team Yankee/Pacific Islands* ma niente di più. Si tratta di un effetto che paga l'occhio nelle foto di presentazione, ma che visto in azione nel programma attuale è una vera delusione, riportando la tecnica di rappresentazione degli oggetti nei giochi con vista in soggettiva indietro di almeno due anni.

Non importa quanta cura è stata messa nel background e nella creazione della situazione strategica (l'idea del *Net* è veramente interessante). *Xenobots* purtroppo fallisce clamorosamente in ciò che dovrebbe essere il cuore del gioco.

L'azione, se di azione si può parlare, è lenta e noiosa e il tutto dà una fastidiosa sensazione di artificiosità. In giochi come *Falcon 3.0* e *Ultima Underworld* il giocatore dopo qualche minuto ha la sensazione di essere immerso in un universo artificiale e coerente. In *Xenobots* ciò non accade, e la cosa non è perdonabile se si considera che questo non avveniva in un gioco come *Battlezone* programmato 10 anni fa. Sinceramente non capisco come ciò sia potuto avvenire, vista la qualità generale della presentazione e la cura riversata nei particolari secondari, ma questi ultimi non possono da soli sostituire un gioco fondamentalmente mediocre. È un vero peccato, anche perché l'argomento trattato e la serietà della ditta produttrice promettevano ben altro. I fan di *Gundam* attendono ancora il programma dei loro sogni...

Vincenzo Beretta

Il cantiere da cui selezioniamo le opzioni di gioco.

La cabina di pilotaggio è ben ricostruita ma il paesaggio esterno è quanto di meno interattivo sia apparso negli ultimi mesi.

nota bene NB

Per i fanatici della guerra meccanizzata consigliamo anche:

M1 TANK PLATOON: Pubblicato 3 anni fa dalla Microprose ma ancora disponibile in qualche negozio, questo simulatore di guerra meccanizzata targato MicroProse ha indicato la strada ai prodotti analoghi che sono seguiti. Il giocatore è posto al comando di un plotone di 4 carri gettato nell'inferno di una guerra convenzionale est-ovest. Il gioco prevede promozioni dei singoli equipaggi, unità ausiliarie di fanteria meccanizzata e perfino appoggio tattico di elicotteri Apache e aerei A-10 Thunderbolt. La grafica, sebbene all'epoca fosse quanto di più raffinato supportassero i PC, oggi appare un po' datata, ma il gioco mantiene ancora una freschezza invidiabile.

CYBER EMPIRE: Questo titolo della SSI di prossima pubblicazione riprende il tema dei robottoni ma da un punto di vista più strategico. Lo scopo del giocatore è conquistare un pianeta diviso in zone sbarcando con le proprie unità e impiantando industrie capaci di sfornare unità da combattimento. Gli scontri tra robot si svolgono con sequenze arcade con vista dall'alto.

http://www.oldgamesitalia.net/

Lemmings 2
The Tribes

Cosa si può dire di più di *Lemmings*, che non sia già stato detto in mille altri articoli? È uno dei giochi più originali e avvincenti che siano mai apparsi su un home computer e dispone persino di un data disk che ne incrementa i livelli. Cosa potrà offrire di nuovo, dunque, il tanto atteso *Lemmings 2*?

La mappa che mostra tutti i 12 mondi a disposizione delle nostre meningi assetate di problemi impossibili.

Un paesaggio tropicale per dei lemming con gli occhiali da sole. I programmatori stavolta si sono proprio sbizzarriti.

Dobbiamo per forza utilizzare il lemming in grado di azionare il cannone se vogliamo avere qualche speranza di farcela.

La sostanza del gioco originale non è stata cambiata (del resto, squadra che vince non si cambia) ma sono stati inseriti un sacco di ingredienti nuovi, che riescono, allo stesso tempo, a rendere il gioco più impegnativo, senza farlo diventare semplicemente una versione più difficile del suo predecessore.

Anche qui dovrete condurre la vostra truppa di piccoli lemming attraverso un sentiero irto di ostacoli, da un punto di partenza a uno di arrivo.

A un esame superficiale tutto appare immutato: la stessa interfaccia utente, la stessa grafica per i protagonisti del gioco, ecc.. Ciascun livello, però, è molto più vasto e la maggior parte dei 120 che compongono il gioco ha la possibilità di scrollare in 8 direzioni, essendo composti, di solito, da quattro schermate per quattro. Alcuni livelli scrolleranno solo in verticale, altri in orizzontale e altri ancora in entrambi i sensi.

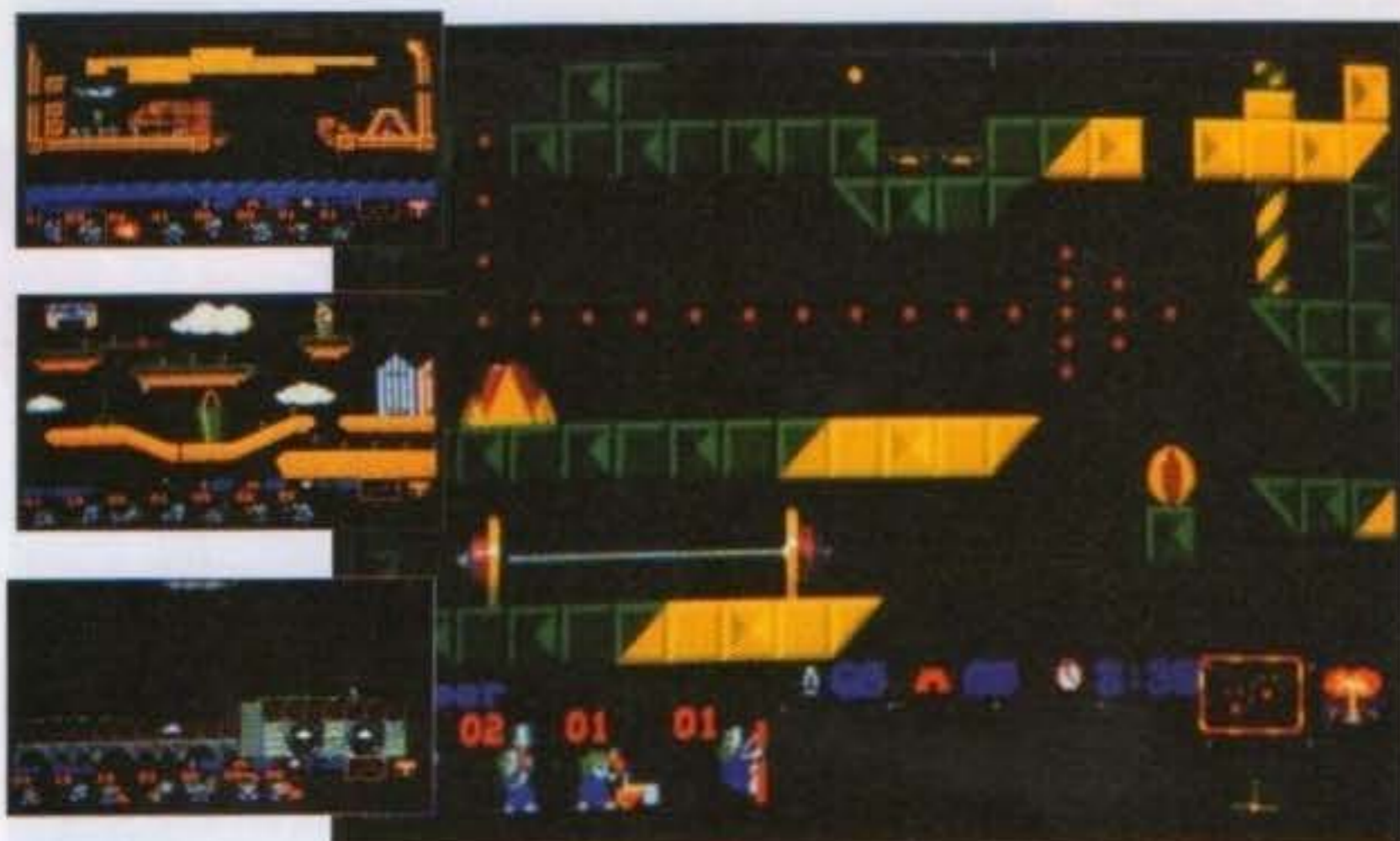
Le 12 Tribù di cui parla il titolo si riferiscono ai vari scenari che sono stati inclusi in questo secondo episodio della saga dei roditori suicidi. L'idea geniale degli sviluppatori è stata di permettere al giocatore di cominciare la partita da uno scenario a piacere, questo significa che ogni volta che caricherete potrete cambiare il tipo di sfida da superare. Una soluzione di questo tipo si rivela vincente anche per tutti quei giocatori che, rimanendo bloccati in un particolare livello, abbandonavano il gioco per la frustrazione.

Le 12 Tribù di cui parla il titolo si riferiscono ai vari scenari che sono stati inclusi in questo secondo episodio

Se, per esempio, state affrontando il quinto livello delle Highlands, e rimanete bloccati, potete salvare la partita e riaffrontare lo stesso livello in seguito, passando, nel frattempo a un altro territorio. Ogni territorio è composto da dieci livelli, per un totale di 120 che vi impegneranno sicuramente per ore e ore.

La vera differenza fra *Lemmings II* e il suo predecessore, oltre che nel design dei livelli, più intricati e meglio disegnati, sta nelle abilità che avete a disposizione per risolvere i vari livelli. Sono presenti, infatti, più di 50 lemming diversi...volete degli esempi? Abbiamo lemming arcieri, saltatori, scavatori, nuotatori, cannonieri, arrampicamuri, lemming che volano su un tappeto magico, che versano colla e cemento, che vanno in deltaplano, che usano bazooka, jet pack, surf e chi più ne ha, più ne metta.

Tutte le abilità sono mostrate in basso, con delle icone, in modo non dissimile dal primo titolo della serie. Ovviamente c'è più di un modo per risolvere ciascun livello, per esempio se disponete di un solo lemming con tappeto volante e questo rimane ucciso, potete sempre utilizzare il suo collega munito di pallone aerostatico, usando la nuova icona ventilatore per spostarlo attraverso lo schermo.

I livelli pseudo-storici sono quelli con la grafica migliore. Qui ammiriamo la sfinge.

Per superare questo livello abbiamo a disposizione poche abilità: le dovremo utilizzare con accortezza.

I livelli intricati sono un classico in *Lemmings II*. Impegnatevi...

Con così tante abilità disponibili possiamo cavarcela in molti modi.

In ciascun livello avrete a disposizione fino a otto abilità differenti, pertinenti all'ambiente in cui state giocando. Esiste, comunque, un modo pratica per imparare a utilizzare tutte le abilità e il loro modo di interagire con i lemmings.

Se il lemming che versa il cemento vi suona strano, sappiate che sarà utilissimo per riempire dei piccoli buchi, essendo molto più veloce di un lemming che costruisce i ponti. Una mancanza che noterete subito è quella dei blocker, che sono stati sostituiti dai musicisti...utilizzateli e tutti i lemming sullo schermo si metteranno a ballare per qualche secondo.

Parlando di secondi, avete un tempo limite per completare ciascun livello e, come in tutti i rompicapi, i problemi divengono più difficili mano a mano che procedete nel gioco. Altre opzioni che sono state inserite sono lo "speed-up mode", che fa correre i lemming alla velocità della luce, e la possibilità di salvare un livello.

In *Lemmings II* guadagnerete delle medaglie a seconda della vostra "performance": portare in salvo un solo lemming, utilizzando le abilità sbagliate, vi frutterà una medaglia di bronzo e il passaggio allo schermo successivo. Se siete dei perfezionisti, potete provare a salvare la metà dei lemming e ottenere una medaglia d'argento. Se poi siete dei mostri, riuscirete a salvare tutti i lemming e guadagnarvi una medaglia d'oro, ma per farlo dovrete essere davvero in gamba, veloci e utilizzare tutte le abilità messe a vostra disposizione.

La grafica dei fondali varierà a seconda dei vari paesaggi che attraverserete, passando dalle Highlands, il Circo, il Castello, lo Spazio, la Spiaggia, ecc.. In alcuni livelli gli elementi del paesaggio saranno interattivi e andranno sfruttati per risolvere i puzzle.

Il gioco è denso di trovate umoristiche, molte di più del suo predecessore, con ottime animazioni e dei paesaggi molto pittoreschi. Anche il sonoro è azzeccato con ben 15 colonne sonore che accompagneranno i vostri tentativi.

Derek Dela Fuente

In questo livello dovremo esibirci in acrobazie circensi.

Di giochi di questo tipo ne sono usciti a bizzeffe, non a caso si dice che *Lemmings* abbia dato vita a un vero e proprio genere. Fra i migliori troviamo sicuramente *Troddlers* della Storm, che si segnala per il controllo più diretto sui personaggi.
Un altro buon acquisto potrebbe essere *The Incredible Machine* che, nei panni di un novello scienziato, vi vede impegnati a realizzare degli improbabili marchingegni alla Rube Goldberg.
Su questo stesso numero, poi, trovate anche la recensione di *Creepers*, un titolo Psygnosis che, pur non brillando per originalità, sembra essere divertente, dateci un'occhiata...

STAR CONTROL 2
The Ur Quan Masters

La prima grande avventura fu di *Starflight*. Poi vennero *Starflight II* e *Planet's Edge*. Oggi, in *Star Control II*, la Accolade ci propone l'ennesima astronave "Startrekkiana" e l'ennesimo universo da salvare. Vediamo come è andata questa volta.

In Europa *Starflight* non ha mai riscosso molto successo, ma per gli americani questa saga di avventure fantascientifiche rappresenta un punto fermo nella storia del divertimento su computer - quasi un'*Ultima* dello spazio. La ricchezza della trama e il fascino dell'esplorazione (incontri con razze aliene, duelli nello spazio, missioni su pianeti, misteri di portata cosmica e artefatti tecnologici di inimmaginabile potenza, sepolti in antiche rovine), avvinsero a loro tempo migliaia di aspiranti Kirk. La mancata pubblicazione di un terzo titolo lasciò quindi numerosi orfani che poco vennero consolati dal modesto *Planet's Edge*, tentativo di imitazione della serie più titolata.

> ***Star Control II tenta di percorrere la stessa "pista delle stelle" avvalendosi delle moderne tecnologie e dell'esperienza accumulata dall'ultima pubblicazione di Starflight***

Oggi *Star Control II* tenta di percorrere la stessa "pista delle stelle" avvalendosi delle moderne tecnologie e dell'esperienza accumulata dall'ultima pubblicazione di *Starflight*. Per l'avventuriero stellare è una boccata d'aria fresca, ma prima di lanciarsi nuovamente a salvare l'universo è bene fare un giro preliminare di ricognizione.

La Trama: nell'anno Ennemila la Terra e svariate altre civiltà aliene sono impegnate in una sanguinosa guerra interstellare contro una feroce razza di dominatori, gli Ur Quan. Mentre questi avvenimenti scuotono il cosmo, una spedizione scientifica viene inviata ad esplorare un piccolo ed isolato gruppo di stelle. Gli scienziati fanno una straordinaria scoperta: una città sotterranea abbandonata, completa di un cantiere predisposto per la costruzione di astronavi. Purtroppo, prima che la notizia possa essere comunicata, gli Ur Quan compiono uno sfondamento decisivo in un settore adiacente e la spedizione rimane isolata.

Passano vent'anni. Gli scienziati hanno colonizzato il pianetino e riattivato il cantiere. Ora hanno un'astronave a disposizione per tornare sulla Terra e scoprire cosa è successo durante i due decenni della loro assenza. Determinati, ma con il cuore pieno di timore, i naufraghi dello spazio accendono i motori e puntano verso il terzo pianeta della stella Sole... La struttura di gioco è abbastanza semplice: una mappa stellare che mostra tutto l'universo (s)conosciuto permette di impostare la stella verso la quale vogliamo dirigere l'astronave madre nel computer di bordo. A questo punto il pilota automatico si preoccupa di effettuare tutte le manovre necessarie per raggiungere l'obiettivo.

Ogni stella ha intorno a sé un certo numero di pianeti. Quando l'astronave entra nel piano dell'eclittica, una schermata ravvicinata mostra la posizione dei corpi celesti nel sistema. È possibile dirigersi verso il pianeta prescelto utilizzando i comandi manuali, ed entrare in orbita. Dall'orbita è possibile analizzare il pianeta con i sensori ravvicinati, e scoprire eventuali giacimenti di elementi base (ferro, gas rari, minerali radioattivi ecc...), utilissimi per la riparazione dell'astronave e la creazione di equipaggiamento più sofisticato. Inoltre, i sensori individuano eventuali forme di vita biologica presenti sulla superficie e fonti di

(a destra) La comunicazione con le creature aliene sono interessanti, spesso ci si trova ad affrontare dei problemi logici per i nostri compagni d'oltrespazio, ma assolutamente misteriosi per noi.

(in basso) Uno dei sistemi stellari che dovremo esplorare se vogliamo avere qualche possibilità di ritrovare la nostra patria (e la mamma...)

http://www.oldgamesitalia.net/

ROL

L'aspetto degli alieni varia considerevolmente: non vi troverete davanti soltanto degli omini verdi con le antennine, non preoccupatevi.

Per tutti gli appassionati di Star Trek i combattimenti fra astronavi saranno un vero e proprio spasso, il sistema di controllo non proprio facile non riesce ad intaccare il valore di queste sequenze arcade.

Genere Avventura
Casa Accolade
Sviluppatore Interno

- Trama ricca e complessa
- Universo vastissimo e molte ore di gioco garantite
- Possibilità di combattere con il gioco arcade anche al di fuori dell'avventura

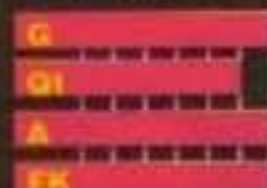
- Le sequenze arcade possono non piacere ai "puristi"
- Scarsa originalità del concetto di base
- Fasi iniziali di gioco un po' lente

Versione PC

***Star Control II* occupa 9,2Mb sul vostro hard disk, e supporta tutte le schede sonore più diffuse. La grafica in VGA è buona, mentre il sonoro, curiosamente, sottolinea gli incontri con le razze aliene e le azioni nella stazione spaziale con brani musicali che potremmo definire "acidi". Le sequenze arcade sono molto veloci, anche su un 386 25SX. *Star Control II* non richiede un sistema particolarmente potente.**

K VOTO

837 PC

G
QI
A
FK

Star Control II è un gioco professionale di buona qualità, e non delude affatto. L'universo è grande e la trama ha una portata di ampio respiro, con numerosi obiettivi intermedi e un sacco di misteri da svelare. La giocabilità è fluida e immediata, senza pause, e l'interesse sempre vivo. *Star Control II* può quindi essere criticato solo per la sua fondamentale mancanza di originalità. La struttura è identica a quella di *Starflight* e, avendo giocato intensamente ad entrambi i titoli, posso affermare con certezza che il gioco della Electronic Arts mantiene ancora un margine di vantaggio in freschezza, spessore della trama e atmosfera. Ciò non toglie a *Star Control 2* il diritto di apparire sullo scaffale degli appassionati. Personalmente credo che lo finirò...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti
ore
giorni
settimane
mesi
anni

energia particolarmente intensa (che potrebbero indicare la presenza di installazioni di vario tipo).

Per esplorare il pianeta vero e proprio è necessario atterrare con un modulo apposito. Questo modulo è attrezzato per la raccolta delle materie prime e per l'esplorazione di eventuali luoghi particolari, ma è anche soggetto ai pericoli presenti sulla superficie: fenomeni geologici, tempeste e abitanti poco amichevoli.

Il fulcro del gioco sono però gli incontri con razze aliene. Ce ne sono diciotto, tutte estremamente caratterizzate. Ogni razza ha una propria psicologia (che deve essere presa in considerazione durante gli "incontri ravvicinati") e un ruolo all'interno della complessa trama. Le trattative con gli alieni si svolgono attraverso un sistema di dialogo, dove il giocatore sceglie la sua risposta tra le varie proposte. Un incontro nello spazio può portare a un combattimento. In questo caso l'azione assume una sfumatura prevalentemente arcade, con le due o più astronavi che si inseguono nello spazio cercando di colpirsi e di schivare i colpi avversari. Queste sezioni sono divertenti, ma occorre un po' di allenamento prima di abituarsi al realistico ma ostico sistema di movimento inerziale dell'astronave. Senza rivelare nulla della trama, posso dire che uno dei primi obiettivi è liberare una stazione stellare terrestre che diverrà in seguito la nostra base d'appoggio. Qui sarà possibile scaricare le risorse naturali raccolte sui pianeti e trasformarle in "power-up" per il nostro vascello, come motori migliori e nuovi moduli.

Importantissimi sono anche i vascelli da guerra aggiuntivi che possono combattere al nostro posto e trasformare la nave base in una portaerei dello spazio.

Vincenzo Beretta

Le informazioni che riusciamo a ricavare dagli scanner della nostra astronave ci vengono mostrate in questa schermata.

Altri particolari delle scene di combattimento. La grafica utilizzata per riprodurre le astronavi è estremamente dettagliata e convincente, contribuendo ad aumentare l'efficacia delle sequenze arcade.

nota bene **NB**

Ai patiti delle saghe stellari proponiamo due titoli molto interessanti, che dovrebbero appartenere alla collezione di qualsiasi aspirante comandante Kirk. Il primo è *Space Quest V* della Sierra, recensito sul numero scorso. Il nuovo capitolo della saga di Roger Wilco può non sembrare l'alternativa più azzeccata, ma ha indubbiamente diversi punti in comune con *Star Control II*. Il comando di un'astronave, misteri da svelare e un universo da esplorare. In realtà questa alternativa è consigliata a chi può essere affascinato dallo spirito alla *Star Trek* del gioco della Accolade ma preferisce un approccio più vicino alle avventure tradizionali. Per chi ha più pazienza, invece, fra poco dovrebbe uscire *Elite II - Frontier* della Konami. L'attesissimo e più volte rinviato secondo capitolo della saga stellare di David Braben promette tutto quello che potete trovare in *Star Control II* e molto di più. Il punto di vista è in prima persona e la grafica vettoriale a poligoni pieni. Pare che l'universo di gioco sarà quanto di più vasto e dettagliato sia mai apparso sui vostri schermi. Forse vale la pena aspettare - o in alternativa *Star Control II* potrebbe essere un buon modo per ingannare l'attesa.

http://www.oldgamesitalia.net/

SLEEPWA

Sogno o son desto? Non ci credo!!! No, la Ocean non può aver pubblicato un gioco "originale", ovvero non basato su una licenza di un qualche film o cose del genere!

E invece è proprio così, cari miei, e il primo a essere sorpreso da questa sconvolgente (e speriamo definitiva) inversione di tendenza da parte della casa di *Lethal Weapon* - solo per citare l'ultimo tie-in prodotto dalla Ocean - è proprio il sottoscritto. Va detto, a onor del vero, che K vi aveva già dato una "soffiata" in questo senso il mese scorso, e oggi non posso che confermarne fino in fondo l'attendibilità, che i più maligni dei nostri lettori non avranno mancato di mettere in dubbio.

Ironia a parte, *Sleepwalker* si propone come una delle uscite più curiose e particolari di questo 1993, grazie a un metodo di controllo di gioco completamente "indiretto" che comprenderete sicuramente meglio dopo che vi avrò illustrato la trama di questo nuovo programma di casa Ocean...

I personaggi della vicenda, da cui prende spunto il gioco, sono un delizioso pargoletto biondo, Lee, seriamente affetto da una grave forma di sonnambulismo, e il suo fedele cagnolone, tale Ralph, deciso a proteggere lo sfortunato padroncino durante le sue peregrinazioni notturne, che si spingono fin nei più remoti angoli della città. Così i protagonisti di questa bella storia di amicizia si trovano ben presto a gironzolare, l'uno inconsciamente, l'altro consapevolmente, per i tetti delle case, nei pericolosi sotterranei delle fogne e su e giù per i davanzali dei condomini del quartiere, fino a quando il destino non deciderà di ricondurre i nostri eroi all'agognato giaciglio casalingo, dove la nostra tenera creaturina non tarderà a ritrovare la quiete di una sana dormita (beato lui che bene o male se la può permettere!).

Quindi, come per magia, per tirare fuori dai guai il nostro piccolo padroncino - guai che non tarderanno a presentarsi, mettendo pericolosamente a repentaglio la vita dei nostri eroi - ci toccherà prendere le sembianze del miglior amico dell'uomo, ossia di Ralph.

> *"Il livello di dettaglio grafico è decisamente buono, a sottolineare la cura con cui il prodotto è stato globalmente realizzato"*

Il guaio è che un cane normale avrebbe i suoi bravi problemi in una situazione così intricata, ma per fortuna i programmatori della CTA Developments ci sono venuti incontro, dotandoci di alcuni particolari pregi, non comuni ai quadrupedi domestici: collocandoci davanti al nostro amico ne fermiamo l'altrimenti inarrestabile camminata, che in alternativa possiamo dirottare nella direzione opposta, semplicemente muovendo il joystick verso il basso; è poi possibile spingere il nostro partner e anche farlo saltare, assestandogli un deciso calcione nel fondoschiena; infine, fa parte della dotazione del cane per sonnambuli un pratico manganello, con cui eventuali filibustieri malintenzionati, presenti sulla nostra strada, non ci creeranno troppi problemi.

Sleepwalker è suddiviso in diversi livelli, ciascuno dei quali rappresenta una differente

Saltellon, saltelloni quel bambino si sta per cacciare nei guai un'altra volta. Chissà a chi toccherà salvarlo?

Tenere a bada un pargoletto insonne non è compito da poco. A volte ci costringe a delle acrobazie da circo.

Un bel calcione e non c'è ostacolo che ci resista! A volte usare le maniere forti può servire, non trovate!

Un angioletto si leva in cielo. Un modo poetico per ammettere il nostro fallimento totale...tanto ci sono i continua!

I bravi bambini non dovrebbero attraversare la strada con il rosso. Fortuna che ci sono i cagnoloni pronti ad aiutare il loro padroncino.

LKER

parte della città in cui i protagonisti della nostra storia vivono; per ognuno di essi è disponibile una dettagliata mappa, richiamabile in qualsiasi momento, con la quale sarà più facile ritrovare la direzione di casa. L'azione di gioco viene rappresentata bidimensionalmente, con una visuale laterale, classica dei

Non abbiamo fatto una gran bella fine, che ne dite? Cosa tocca sopportare a noi migliori amici dell'uomo.

Nel gioco è impossibile morire a causa di una caduta. È esilarante buttarsi dal quinto piano senza paracadute.

Per dei cani da sonnambuli le doti di equilibrismo sono fondamentali, qui stiamo cercando di evitare un bel bagno.

Questa corda è più infida del previsto, se vi arriviamo sopra con un salto, rimbalzeremo da tutte le parti.

giochi a piattaforme, che potete apprezzare nelle foto di questa recensione. Come vedete, il livello di dettaglio grafico è decisamente buono, a sottolineare la cura con cui il prodotto è stato globalmente realizzato. Una conferma di questa prima impressione "visiva" viene dalla ottima sequenza introduttiva, stile cartone animato (tipo quella di *Premiere*, per intenderci), veramente bella e divertente.

Se la grafica è dunque di buonissimo livello, non altrettanto bene si può invece dire della controparte "acustica", limitata, nelle fasi di gioco vere e proprie, a qualche pregevole effetto sonoro o poco più; ed è una peccà che, secondo me, guasta parecchio la qualità del programma.

Il metodo di controllo di Ralph, il protagonista di *Sleepwalker*, richiede qualche partita per essere assimilato a dovere, almeno quanto basta per riuscire a districarvi in certi passaggi particolarmente insidiosi - che ben presto dovrete affrontare - in cui una certa precisione sarà indispensabile per proseguire. Ma, talvolta, anche dopo aver accumulato una certa esperienza, la poca maneggevolezza con cui guidiamo il personaggio mal si adatta alla eccessiva difficoltà di alcuni punti, causando nel giocatore una certa frustrazione e andando a danneggiare la giocabilità. È un peccato perché l'umorismo che accompagna le peripezie dei nostri eroi e la buonissima grafica potevano rendere questo gioco un classico.

Simone Bechini

nota bene NB

Il genere del rompicapo arcade sembra aver trovato nuova linfa negli ultimi mesi: *Troddlers, The Humans* e *Bill's Tomato Game* ne sono un esempio, per tacere di *Lemmings 2*. In realtà, però, l'originalità di *Sleepwalker* sta anche nel fatto che è una via di mezzo tra un rompicapo alla *Lemmings* e un platform alla *Titus The Fox*: dell'uno ha la necessità di una pianificazione delle mosse necessarie per guidare il pargolo, dell'altro lo stile grafico, con sprite belli grandi, e l'azione spesso velocissima e frenetica. In conclusione, quindi, scegliete voi quale dei due filoni vi attira di più e se volete una rinfrescatina di memoria, vi ricordo che i migliori platform pubblicati di recente sono, a mio avviso, *Premiere* e *Lionheart*, anche se è forse *Titus* quello che più si avvicina a *Sleepwalker*.

SHADOW OF THE COMET

La serie di avventure ispirate ai racconti di H.P. Lovecraft continua. Dopo *Alone in the Dark*, che aveva stupito per il suo originale approccio grafico, la Infogrames ritorna a far parlare di sé con un'avventura più classica, che riprende il look di *Eternam*.

Le avventure grafiche hanno subito nel corso degli anni una notevole evoluzione, uno degli ultimi progressi in questo senso è stato il favoloso *Alone in the Dark*, che combinava un'atmosfera opprimente e un nuovo stile grafico, con inquadrature fisse applicate a paesaggi poligonali 'texture-mapped'.

Questo nuovo prodotto della Infogrames potrebbe apparire come un passo indietro: invece di sfruttare la tecnica già sperimentata in *Alone in the Dark*, gli sviluppatori di *Shadow of the Comet* si sono affidati a un loro successo precedente: *Eternam*. Le ragioni di questa scelta sono molteplici: innanzitutto, il team di sviluppo di *Shadow* è lo stesso di *Eternam* e ha preferito lavorare con un sistema già conosciuto, piuttosto che avventurarsi nel territorio dominato da altri programmatori; in secondo luogo, il cuore di *Shadow of the Comet*, più semplice di quello del suo collega poligonale, ha consentito lo sviluppo di una trama più articolata rispetto a quella, obiettivamente un po' scarna, di *Alone in the Dark*..

Il cuore di Shadow of the Comet, più semplice di quello del suo collega poligonale, ha consentito lo sviluppo di una trama più articolata rispetto a quella, obiettivamente un po' scarna, di Alone in the Dark

Se già vi state domandando perché non si possa avere tutto dalla vita, non disperate! È prevista una nuova avventura, che utilizzerà il sistema di *Alone in the Dark*, unendolo a una trama più complessa e meno lineare.

Dal momento, però, che l'uscita di questo fantomatico nuovo prodotto è ancora lontana, vale davvero la pena valutare attentamente questo gioco che, pur non offrendo nulla di straordinariamente innovativo, ha comunque parecchie frecce al suo arco.

Nell'avventura interpreterete il ruolo di Randolph Parker (non storcete il naso, il cognome Carter non è stato concesso alla Infogrames), un astronomo di successo che scopre, un cumulo di scartoffie del British Museum, i diari e gli appunti di Lord Boleskine, che provano l'esistenza di un luogo, nel New

Un esempio di visuale notturna di una delle case. Nasconderà qualcosa questa magione abbandonata? Solo il tempo potrà dirlo...

Cominciate a scoprire qualcosa di quello che bolle in pentola nel treanquillo villaggio di Illsmouth.

Ho l'impressione che siamo riusciti a cacciarci nei guai. Come riusciremo a cavarcene? Siamo innocenti!!!

England, dal quale è possibile ammirare il passaggio della cometa di Halley con straordinaria chiarezza. Il giovane astronomo decide di recarsi immediatamente a Illsmouth, per verificare la veridicità delle tesi del lord inglese, che dopo la sua scoperta era impazzito, lasciando la comunità scientifica a brancolare nel buio.

Qui comincia la vostra avventura: arrivati nel piccolo villaggio costiero verrete accolti dal sindaco e dal Dr. Cobble, che vi ospiterà nella sua villetta. Non appena vi sarete sistemati nella vostra camera dovrete affrontare i primi problemi: trovare delle lastre fotografiche per la vostra macchina e rintracciare il ragazzo che 76 anni prima aveva fatto da guida per Lord Boleskine (se è ancora vivo, avrebbe ben 88 anni!). In seguito vi troverete a dover affrontare forze oscure che minacciano di invadere la terra (i famigerati Grandi Antichi) e ovviamente dovrete fare del vostro meglio per impedire tale disastro.

Il metodo di controllo utilizzato per muoversi e interagire con l'ambiente è lo stesso già incontrato in *Eternam*: niente mouse, solo una serie di comandi da tastiera (prendere, utilizzare, parlare, ecc.) che, utilizzati in combinazione, consentono di svolgere tutte le azioni necessarie. Questa scelta può apparire datata, se paragonata alle interfacce grafiche della Lucas o della Sierra, ma è motivata: eliminando le icone da selezionare con il mouse è possibile giocare a tutto schermo. In questo caso i programmatori hanno preferito privilegiare l'aspetto grafico a scapito di quello pratico, noi forse avremo preferito qualcosa di più classico (punta e clicca, per intenderci), ma dopo averci preso la mano anche questo sistema risulta sufficientemente funzionale. Le azioni a nostra disposizione non sono moltissime: possiamo prendere un oggetto, utilizzarlo, parlare con qualcuno, muoverci, esaminare e...nulla più. Azioni come "usa questo oggetto su quest'altro" vanno svolte sequenzialmente, utilizzando gli oggetti in successione. Poco elegante ma accettabile, anche perché il programma reagisce ai comandi in base alla posizione che occupate: per esempio, vicino a un tavolino, "usa la mappa" vi farà sedere al tavolo per la consultazione della medesima.

A proposito di mappe è da rilevare la presenza di una comoda mappa del villaggio che consente di spostarsi senza dover attendere troppo tempo. Un altro aiuto che ci viene fornito è un diario, in cui vengono annotati automaticamente tutti gli eventi salienti (in maniera non dissimile da quello di *Daughter of Serpents* della Millenium), permettendoci di non dover riempire la nostra scrivania di annotazioni sparse su decine di foglietti.

La grafica sfrutta delle digitalizzazioni di case d'epoca che sono state ritoccate per creare dei paesaggi notturni credibili. Numerosissime scene animate accompagnano le azioni più salienti, e dei primi piani di attori (qualcuno troverà sicuramente una forte somiglianza tra Dennis Quaid e il protagonista) vengono mostrati ad ogni dialogo. L'effetto finale che ne deriva è sicuramente d'impatto e colpisce per il realismo che riesce a ricreare. Un unico appunto, per quanto riguarda la

NB nota bene

Per gli amanti delle avventure horror il mercato ha diverse scelte, alcune valide altre un po' meno. A capeggiare il gruppo troviamo sicuramente *Alone in the Dark*, un'avventura che ha riscosso un enorme successo grazie alla sua grafica innovativa. Un'altra scelta potrebbe essere *Waxworks*, un gioco Accolade che affronta diverse epoche storiche. Se poi disponete di un po' di pazienza, allora The Legacy della Microprose potrebbe fare al caso vostro, contiamo di recensirlo sul prossimo numero. Anche *7th Guest*, il gioco Trilobyte che dovrebbe sfruttare a pieno le potenzialità del CD-ROM appartiene allo stesso filone, ma in questo caso i requisiti hardware sono davvero proibitivi.

grafica, può essere mosso alla mancanza di una funzione di scaling per il personaggio, che appare sempre delle stesse dimensioni, da qualsiasi distanza lo si stia osservando: dopo *Monkey Island* mancanze come queste non sono più ammesse.

Per quanto riguarda l'audio, la colonna sonora è ottima, anche se un po' ripetitiva, l'atmosfera che riesce a ricreare è perfetta, ma un po' più di varietà non avrebbe guastato. Gli effetti sonori digitalizzati (per chi dispone della configurazione hardware adatta) sono di ottima qualità e contribuiscono ad aumentare la sensazione di realismo creata dalla grafica.

Il gioco è sicuramente impegnativo, le cose da fare sono molte e gli indizi da scoprire ancor di più. Sin dall'inizio anche gli avventurieri più esperti saranno messi a dura prova: alcuni degli elementi necessari per la risoluzione dell'avventura sono da ricercare con perizia certosina. Proprio questo particolare offre lo spunto per la critica principale che è possibile muovere all'ultimo prodotto Infogrames. La difficoltà è calibrata secondo degli standard alquanto elevati e, anche se la risoluzione dei vari problemi è sufficientemente logica, i programmatori hanno creato dei pericolosi colli di bottiglia che possono portare il giocatore ad arenarsi fin dalle prime battute. Le varie azioni diventano mano a mano disponibili solo in seguito a determinate scoperte, e fin qui niente di strano: un sistema simile viene adottato dalla gran parte delle avventure grafiche, ciò che lascia dubbiosi sono i collegamenti logici fra alcune di queste azioni e quelle successive, che ci vengono interdette fino al completamento delle prime. Se vi state domandando quale possa essere il risultato finale di questa politica, la risposta è semplice: frustrazione. Nelle avventure è facile incontrare dei problemi che sembrino insormontabili e che, dopo ore e ore di esplorazioni e tentativi, vengano risolti quasi per caso, a quel punto è legittimo domandarsi: "Avevo degli indizi per arrivare a questa soluzione?" Purtroppo in *Shadow of the Comet*, anche se in pochi casi isolati, la risposta potrebbe essere no. Un'altra pecca del sistema

Il protagonista del gioco è stato ispirato dall'attore Dennis Quaid.

Il simpatico gestore del Drugstore. Ci fornirà le lastre fotografiche.

La figlia del dottore del villaggio. Sembra avere un debole per noi...

Prima che incontriate il vecchio saggio dovrete giocare un bel po'.

Un tipo sospetto, cosa nasconderanno i suoi occhi bicolori?

Il malvagio stregone indiano che cercherà di farci la pelle.

di gioco è rappresentata dalle azioni che compiono gli abitanti del villaggio in nostra assenza. Se qualcuno aveva storto il naso di fronte al *Virtual Theatre* utilizzato in *Lure of the Temptress*, questo prodotto dimostra ampiamente l'utilità di un simile espediente.

Girando per Illsmouth incontrerete, di tanto in tanto, alcuni abitanti del villaggio, nella maggior parte dei casi, però, sarà impossibile interagire con loro: anche piazzandosi davanti al loro cammino, questi si fermeranno semplicemente, a nulla varranno i nostri tentativi di comunicazione, sembrerà di parlare a delle statue, pronte a riprendere il loro cammino non appena ci sposteremo.

Occorre comunque sottolineare, come queste critiche siano ristrette a degli aspetti ben definiti del gioco e non riescano minimamente a minarne la qualità globale: *Shadow of the Comet* rimane un'ottima avventura, che potrebbe piacere molto a chi cerca una sfida che metta a dura prova la propria abilità di giocatore.

Andrea Minini

SHADOW PRESIDENT

OK non siamo di fronte ad un nuovo *Populous*, dove chi gioca si trova a essere una divinità con pieni poteri, di vita o di morte, sui propri fedeli, comunque diventare presidente degli Stati Uniti d'America il primo di giugno del 1990 non è molto differente... è solo una questione di forma!

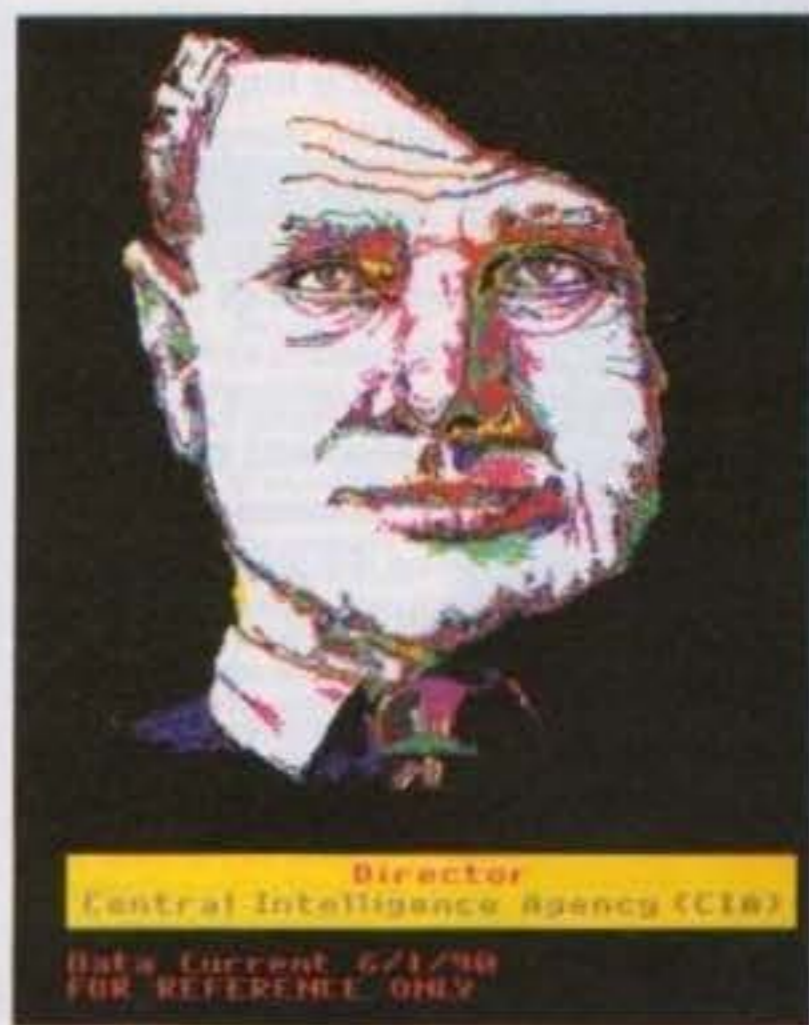
Se qualcosa dovevamo trarre come insegnamento dai quattro anni di presidenza Bush alla Casa Bianca, sicuramente ciò che ci ha maggiormente colpiti è la difficolta incontrata a gestire una nazione diventata in breve tempo l'unica superpotenza a livello militare mondiale.

Paradossalmente erano molto più comodi i tempi della guerra fredda, quando o si era "di qua", o si era "di là". Tutto molto chiaro, definito, a suo modo esplicito. Gestire la situazione sviluppatasi in seguito al crollo del muro di Berlino (1989 per i meno informati) è diventato invece, contrariamente alle aspettative, un vero e proprio esercizio di equilibrismo, cimentandosi con il quale il buon (si fa per dire) Bush alla fine ci ha rimesso le penne.

Giocando a Shadow President si può capire come abbia potuto Bush perdere le elezioni dopo aver riportato un successo militare tra i più notevoli ed eclatanti ottenuti dagli Stati Uniti dalla fine della Seconda Guerra Mondiale ad oggi

Tutto ciò per darvi un'idea di ciò a cui state andando incontro quando vi mettete al timone di *Shadow President*, l'ultima simulazione "presidenziale" sviluppata dai programmatori della Empire. A voi prendere la guida degli Stati Uniti il primo giugno del 1990: vostro scopo principale è quello di arrivare (per l'esattezza tra 885 giorni) alle prossime elezioni (e già questo non è semplice!) con il consenso popolare necessario per essere rieletti.

La situazione politica è estremamente complessa: il muro di Berlino è crollato, la polveriera medio orientale è a un passo dall'esplosione, l'operazione "Tempesta nel deserto" è ancora di là da venire, e nessuno immaginerebbe mai la possibilità di un colpo di stato reazionario in Unione Sovietica. In questo senso possiamo dire di partire avvantaggiati: noi lo sappiamo benissimo che il 2 agosto le truppe armate di Saddam Hussein invaderanno il Kuwait, loro rivendicata diciannovesima provincia. Bush non poteva saperlo prima... Eppure il sapere in anticipo come andranno le cose non aiuta più di tanto.

Il primo impatto visivo con il gioco è con una cartina politica del nostro pianeta, che può essere ingrandita nei vari dettagli. Con il puntatore abbiamo la possibilità di indicare e selezionare (point & click) una qualsiasi nazione del mondo, ricevendo immediatamente una serie di informazioni basilari su questa: l'influenza globale che possiede in campo militare-economico, il livello etico della nazione, il livello di ambizione della classe dirigente (più sarà alto e più ci sarà da tenere sott'occhio le mire espansionistiche di quello stato) e il livello di qualità della vita.

Per avere informazioni più dettagliate sul paese selezionato, e sul rapporto esistente tra questo e gli Stati Uniti, abbiamo a nostra disposizione una serie di collaboratori-informatori. Per l'esattezza a soddisfare ogni nostra curiosità troveremo sette simpatici personaggi. Esaminiamo analiticamente le loro funzioni specifiche: il **Capo di gabinetto della Casa Bianca**, in grado di informarci al riguardo di eventuali nostri alleati impegnati in qualche conflitto o vittime di una crisi politica interna, sulla nostra popolarità e su eventuali disastri naturali avvenuti recentemente; il **Consigliere per la Sicurezza Nazionale** ci dirà in che rapporti siamo con la nazione selezionata, il suo allineamento politico, ci darà un elenco delle nazioni che rappresentano una minaccia per gli Stati Uniti e altre "graduatorie" mondiali o locali; il **Segretario di Stato** principalmente ci terrà informati riguardo all'andamento dei fondi americani destinati come aiuto per gli altri paesi (soprattutto saranno preziosi i suoi consigli su come distribuire questi fondi!) e sarà inoltre in grado di fornire alcune statistiche riguardanti il paese al momento selezionato; il **Segretario alla Difesa**, in grado

Tanto per cominciare andiamo un po' a vedere come vanno le cose in Irak...

Ed ecco la mappa del mondo intero... buona parte del destino di questo pianeta dipende dalle nostre decisioni.

Spostando il puntatore del mouse sulla sinistra della mappa appare una serie di icone

Cliccando sulle icone o sui pulsanti della fascia sinistra si accede a dei sotto menù che ci permettono di prendere tutte le decisioni che ci competano

Et voilà, il "bel paese" visto dall'alto... Però, potremmo provare...

di dare una stima del valore militare del paese selezionato, oltre a ricordarci tutti i conflitti attualmente in corso sul pianeta e a informarci sull'esatta ubicazione di tutte le truppe americane sparse per il mondo; l'**Addetto Stampa** (anzi, l'addetta stampa!) principalmente si occupa di farci un riepilogo degli ultimi avvenimenti che hanno interessato la nazione selezionata, gli Stati Uniti e quindi tutti gli altri avvenimenti in ordine cronologico, partendo dal più recente; non poteva naturalmente mancare il **Direttore della CIA**, in grado di fornirci preziosissime informazioni sul grado di ambizione del governo del paese selezionato, con una lista di probabili azioni "top secret" che questo sta per compiere e un suo consiglio su come fare in modo di scoraggiarli dal metterle in pratica; ultimo, ma non meno importante dei precedenti, il **Consigliere Economico**, che in particolare ci informa sulla qualità di vita di una nazione, sul suo prodotto nazionale lordo e altri elementi di carattere economico (l'avreste mai detto?).

È molto importante fare tesoro delle informazioni che il nostro staff ci fornisce prima di decidere come operare. Già, di questo non abbiamo ancora mai parlato. In *Shadow President* ci viene lasciata la totale libertà d'azione. Ebbene sì, volendo il 2 giugno 1990 possiamo decidere di lanciare 5000 testate atomiche sull'Italia (hem, chi vi parla modestamente lo ha fatto!) soltanto per vedere l'effetto che fa (devastante, ve lo assicuro, sia per l'Italia che per voi stessi - dato che i nostri alleati non vedono di buon occhio il fatto che ci divertiamo a tirare testate atomiche a destra e manca). Questo elemento è allo stesso tempo positivo e negativo.

È senz'altro positivo, infatti, che venga lasciata al giocatore la libertà assoluta di scegliere cosa fare e dove: non ci vengono date "opzioni di comportamento" (qualcuno ha parlato di *Crisis in the Cremlin*?) tra le quali scegliere. Possiamo decidere di fare esattamente quello che ci pare e piace, lecito o illecito che sia. L'aspetto negativo di ciò è che probabilmente un uso improprio di questa opportunità porta a una caduta del realismo di gioco (riteniamo difficile che venga concesso al vero presidente degli Stati Uniti di svegliarsi una mattina e decidere di lanciare qualche manciata di testate atomiche in giro per il mondo...).

...a scatenare una bella catastrofe nucleare. 5.000 testate dovrebbero bastare!

Se consideriamo, comunque, che in teoria il giocatore medio ha tutto l'interesse a continuare il suo gioco senza farsi assassinare o farsi mettere in stato di accusa dal parlamento (e quindi, di fatto, destituire) possiamo dire che l'elemento "libertà assoluta" pesa maggiormente sul piatto della bilancia che raccoglie gli aspetti positivi del gioco, che non su quello degli aspetti negativi.

Ciò che invece depone parecchio a sfavore di *Shadow President* è la lentezza spropositata, causata da un continuo, estenuante, accesso sull'Hard Disk (a poco serve dunque giocarlo su computer iper veloci; piuttosto procuratevi un HD che vada come una scheggia!). Ogni avvenimento che capita nel corso del gioco fa perdere secondi (che davanti a un computer pesano come ore) e secondi in attesa che vengano letti e modificati tutti i dati sull'Hard Disk. È un vero peccato, ma non c'è stato nulla da fare. Su tutti i computer sui quali lo abbiamo provato l'elaborazione dei dati sull'Hard Disk ha portato via una quantità di tempo notevole.

Tornando al gioco vero e proprio possiamo dire che è veramente ben studiato. Gli avvenimenti che si susseguono sono la rappresentazione storica di ciò che è avvenuto negli ultimi due anni, a partire dall'invasione del Kuwait da parte dell'Irak che si verifica puntualmente il 2 di agosto del 1990, e che (come tutto il resto del gioco) è difficilissima da gestire. Un impatto troppo diretto e prematuro non incontra i favori della comunità internazionale. Un atteggiamento morbido e permissivo lascia all'Irak la possibilità di diventare una vera e propria potenza mondiale in grado di produrre armamenti nucleari a lunga gittata (che in mano a un dittatore con pochi scrupoli possono essere piuttosto pericolosi...) e di controllare quasi il 50% della produzione mondiale di petrolio. Una guerra lunga ha un costo notevole, e non

Il computer manifesta il proprio disappunto nei confronti di questa nostra decisione, ma la sua opinione non è vincolante.

Il segretario alla difesa si prepara ad eseguire i nostri ordini.

NB nota bene

Crisis in the Cremlin della Spectrum Holobyte è l'alter ego vero e proprio di _Shadow President_. Come dice il titolo stesso _Crisis in the Cremlin_ è la simulazione "presidenziale" dell'altra potenza mondiale, quella sovietica. Anche nella simulazione d'oltrecortina il comando non viene assunto in un momento per così dire tranquillo, visto che si tratta dei mesi precedenti la caduta del muro di Berlino. La libertà concessa al leader sovietico è comunque infinitamente inferiore a quella lasciata al presidente degli Stati Uniti (stiamo parlando di libertà di gioco). Al Gorbaciov della situazione vengono infatti sottoposti di volta in volta diversi problemi con più soluzioni, all'interno delle quali il giocatore deve compiere una scelta. Gli amanti del genere non dovrebbero essersi persi nemmeno _Floor 13_, della Virgin, nel quale il giocatore ricopriva l'incarico di capo di un servizio segretissimo di Sua Maestà Britannica, incaricato di mettere a tacere con qualsiasi mezzo le opposizioni al governo, senza farsi scoprire, pena la perdita di popolarità con conseguente mancata rielezione del premier e misterioso volo dal tredicesimo piano dell'incapace funzionario-giocatore.

http://www.oldgamesitalia.net/

Malgrado tutto tenere d'occhio l'Unione Sovietica continua ad essere una buona e saggia abitudine.

incontra i favori dell'opinione pubblica (Vietnam docet). Insomma, ci vorrebbe una guerra lampo... come se fosse facile!

Anche nei rapporti diplomatici con le altre nazioni non è facile trovare l'atteggiamento corretto per ottenere i risultati migliori. Una linea dura può portare alla lunga a grosse perdite di popolarità (uno dei due parametri fondamentali per la nostra rielezione), viceversa un atteggiamento morbido ed accondiscendente aumenta la nostra popolarità, ma fa inevitabilmente crollare il Leadership Effectiveness Rating, per gli amici LER, secondo elemento fondamentale ai fini della nostra rielezione, ovvero un parametro con il quale viene quantificata la credibilità e l'abilità del leader nel fare eseguire i propri comandi.

In tutto ciò giocano ancora una volta un ruolo fondamentale i nostri "advisors" che, se interrogati, sono in grado di esprimere una loro opinione al riguardo di un'azione specifica che stiamo per in-

Ce lo aspettavamo: il parlamento ha chiesto il nostro impeachment e a noi non resta che farci da parte. Game over!

traprendere, fornendoci anche una stima delle possibilità che questa azione venga portata a termine con successo. Il tutto, naturalmente, non ci vincola in alcun modo.

Insomma, giocando a *Shadow President* si può capire come abbia potuto Bush perdere le elezioni dopo aver riportato un successo militare tra i più notevoli ed eclatanti ottenuti dagli Stati Uniti dalla fine della Seconda Guerra Mondiale ad oggi, solo che per lui non è stato un gioco... Per quel che riguarda voi, beh, buona fortuna, e che Bill Clinton sia con voi!

Diego Antonelli

Questa ridente città, pare bearsi di una calda giornata primaverile...

...perché non sa di essere uno dei 5.000 obiettivi sul territorio italiano...

...destinati a scomparire nel giro di pochi attimi a causa di un nostro capriccio. Rien ne va plus!

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE CHESS 4000

Il gioco degli scacchi è uno dei più antichi del mondo, qualcuno parla di origini indiane nel 3000 a.C., e assolutamente immutabile nella struttura delle regole, da cinquecento anni a questa parte. Nel corso dei secoli sono stati numerosi i tentativi di variazioni sul tema, tutti destinati a clamorosi insuccessi: gli scacchi sono questi e guai a chi si azzarda a toccarli.

I pedoni si sanno far valere roteando le loro fruste elettroniche.

Il discorso è differente parlando dell'aspetto coreografico, dal momento che una bella scacchiera invoglia a giocare più di una rozza; non mi riferisco ai professionisti, che userebbero senza problemi pezzi urticanti, parlo degli scacchisti della domenica, gli hobbisti che per diletto hanno studiato qualche apertura senza avere la voglia, o il tempo, di memorizzare poderosi libroni, oppure di chi desidera imparare a conoscere la nobile arte partendo da zero.

Un pedone si esibisce in una parodia di Rambo.

Invece dei soliti pezzi bianchi e neri usiamo i pezzi blu e rossi.

Battle Chess 4000 è dedicato a queste persone, essendo in sostanza, una bella scacchiera, un po' movimentata, pur diversificandosi dal predecessore per una maggiore attenzione agli aspetti di gioco squisitamente tecnici. I puristi potranno gridare al sacrilegio, ma vogliamo ricordare che le partite animate si rifanno ad una tradizione storica, con radici nel nostro Rinascimento. Chi non ha mai sentito parlare della piazza di Marostica dove ogni due anni, nel mese di settembre, personaggi in costume quattrocentesco danno vita a una entusiasmante partita, commemorazione di un antico incontro che decise il matrimonio di una leggiadra e contesa pulzella, figlia di un signorotto locale. Certo la cornice è molto più austera e i combattimenti non vengono mimati, ma non possiamo tarpare le ali alla fantasia dei programmatori.

In *Battle Chess 4000* viene abbandonata la rappresentazione di re, regine e seguito in abiti medievali, per fare posto a una ambientazione fantascientifica. Nel 4000 d.C. i pezzi hanno un aspetto volutamente sintetico, probabilmente partoriti da un algoritmo come Gouraud o Phong, e si muovono su di una stupenda scacchiera "stellare", circondati da strutture iper-tecnologiche. Re e regina sono ancora riconoscibili, mentre nei rimanenti pezzi la creatività ha preso il sopravvento: gli alfieri sono degli scienziati, un ipotetico passaggio di testimone tra teocrati e tecnocrati, i cavalli sono dei soldati armati, molto caricaturali grazie alla mascellona volitiva e alle gambine corte ed arcuate; le torri sono degli enormi robot metamorfici che nascondono inaspettate risorse, mentre i pedoni sono delle specie di cagnotti alabardati con antenne che farebbero la felicità di ogni pescatore.

L'aspetto più interessante di *BC4000* è l'uso della modalità VESA a 640x480 punti, 256 colori, che si concretizza in una maggiore definizione dei pezzi; la leggibilità della scacchiera nella modalità 3D è, peraltro, penalizzata dal punto di vista dell'osservatore, leggermente troppo basso. La percezione della posizione dei pezzi non è sempre immediata e talvolta si preferisce passare alla visione bidimensionale, in particolar modo nella fase centrale delle partite, quando la scacchiera è uniformemente affollata. La veste grafica è senz'altro migliorata rispetto al primo *Battle Chess*, sia per l'alta risoluzione che per la definizione e le dimensioni degli sprite. Le "torri", ad esempio, sono gigantesche, si muovono fluidamente e in perfetta sincronia con il sonoro.

Decisamente migliorato il livello di gioco del programma, ampiamente configurabile in rapporto alle capacità dell'avversario umano. Sono infatti previsti dieci livelli per i principianti e quattro modalità per gli esperti: nella prima (Average) *BC4000* cercherà di attenersi alla mossa selezionata, nella seconda (Matching) utilizzerà lo stesso tempo che avete impiegato voi a riflettere, nella terza (Infinite) impiegherà tutto il tempo ritenuto necessario e nella quarta ed ultima (Aggressive Play) gio-

http://www.oldgamesitalia.net/

Qualcuno ha voluto giocare un cattivo scherzo a un pedone.

Le dimensioni dei pezzi sono assolutamente strabilianti.

dimentichiamo la biblioteca di 300.000 aperture e la capacità di apprendimento inserita nel programma.

Il livello del giocatore può essere definito arbitrariamente oppure valutato dal computer; in questo caso vi verranno sottoposte ventiquattro posizioni degli scacchi, per ciascuna delle quali dovrete ipotizzare fino a 4 mosse possibili. In base alle vostre risposte vi verrà assegnato un punteggio, a partire da 1000 ELO (l'unità di misura utilizzata nel circuito professionistico) per un principiante. Un giocatore medio si posiziona intorno a 1400 ELO mentre il campione del mondo raggiunge i 2750 ELO. Battle Chess supera i 2000 ELO al minuto per mossa, divenendo quasi imbattibile, se si concede un tempo sufficiente alla macchina per pensare.

Interessante la possibilità di giocare via modem. Oggi potrebbe sembrare un'opzione normalissima ma non dimentichiamo che sino poco tempo fa le partite remote venivano giocate tramite cartoline postali, in tempi assurdamente lunghi grazie alla sollecitudine delle nostre poste. Bolletta permettendo, una qualsiasi linea telefonica permette a due giocatori di affrontarsi in tempo reale, animazioni incluse.

Alessandro Cattelan

È possibile avere un "insight" del pensiero del calcolatore.

Paragonate la vostra abilità a quella dei grandi campioni.

K VOTO

896 PC

G
QI
A
FK

La visione 3D è notevole ma in alcuni momenti poco leggibile, le animazioni sono gustosissime e realizzate con grande cura. Il commento sonoro è altrettanto gradevole, con effetti perfettamente sincronizzati ai divertenti combattimenti che si susseguono sullo schermo. Il gioco in sé è decisamente migliorato rispetto alle precedenti versioni ed ora anche i professionisti possono ritenersi soddisfatti. C'è da dire che dopo un po' le animazioni, per quanto belle, stancano e in effetti si tratta di una notevole distrazione per chi cerca di concentrarsi sulla situazione della scacchiera. Con ogni probabilità lo scacchista serio, dopo qualche partita, preferirà la classica versione in pianta, rimpiangendo di non aver acquistato il più completo *Chess Master 3000*, magari nella versione su CD-ROM.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto – ore – giorni – settimane – mesi – anni

I pedoni si trasformano in bruchi per suonarsele meglio.

La vista tradizionale è da preferirsi nelle situazioni intricate.

NB — nota bene

Battle Chess 4000 **può invogliare all'acquisto di tre software omologhi: il primo *Battle Chess*, *Battle Chess* per Windows e *Chessmaster 3000*.**

Il primo *Battle Chess* può entusiasmare gli appassionati che vi troveranno un altro genere di animazioni (medievaleggianti), anche se la grafica non può competere con quella SVGA.

La versione per Windows si fregia delle possibilità offerte dal sistema operativo più sofisticato, mentre *Chessmaster 3000* offre un ottimo tutorial, e molte opzioni più "seriose".

TRACON 2

"Pilotare" contemporaneamente qualche decina di aeroplani differenti e assumersi, di conseguenza, la responsabilità di tutti i passeggeri presenti nei cieli di un'intera regione può sembrare un compito da Superman, ma c'è gente che quotidianamente lo fa, addirittura come professione.

Si possono anche disabilitare i cerchi di distanza per uno schermo più "pulito".

Dal canto nostro, fortunatamente, abbiamo invece la possibilità di poter scegliere se vivere un'esperienza di questo tipo solamente per "svago", simulando l'attività di quei signori dei quali sentiamo parlare solamente in occasione di qualche sciopero, quando l'intera aviazione civile viene costretta a terra, a dimostrazione dell'importanza dei cosiddetti "uomini radar".

Tracon II rappresenta la seconda puntata di un programma uscito nel 1989 con il medesimo nome (*Tracon* che significa Terminal Radar Approach CONtrol - Controllo di Avvicinamento Radar Terminale), dedicato ai controlli radar per la sorveglianza dello spazio aereo tra i vari aeroporti i quali, come probabilmente è più noto, vengono invece gestiti ciascuno dalla propria "torre di controllo".

Questa nuova versione rappresenta un aggiornamento del programma originale, inizialmente pubblicato solamente per PC e compatibili prima di approdare anche su Amiga.

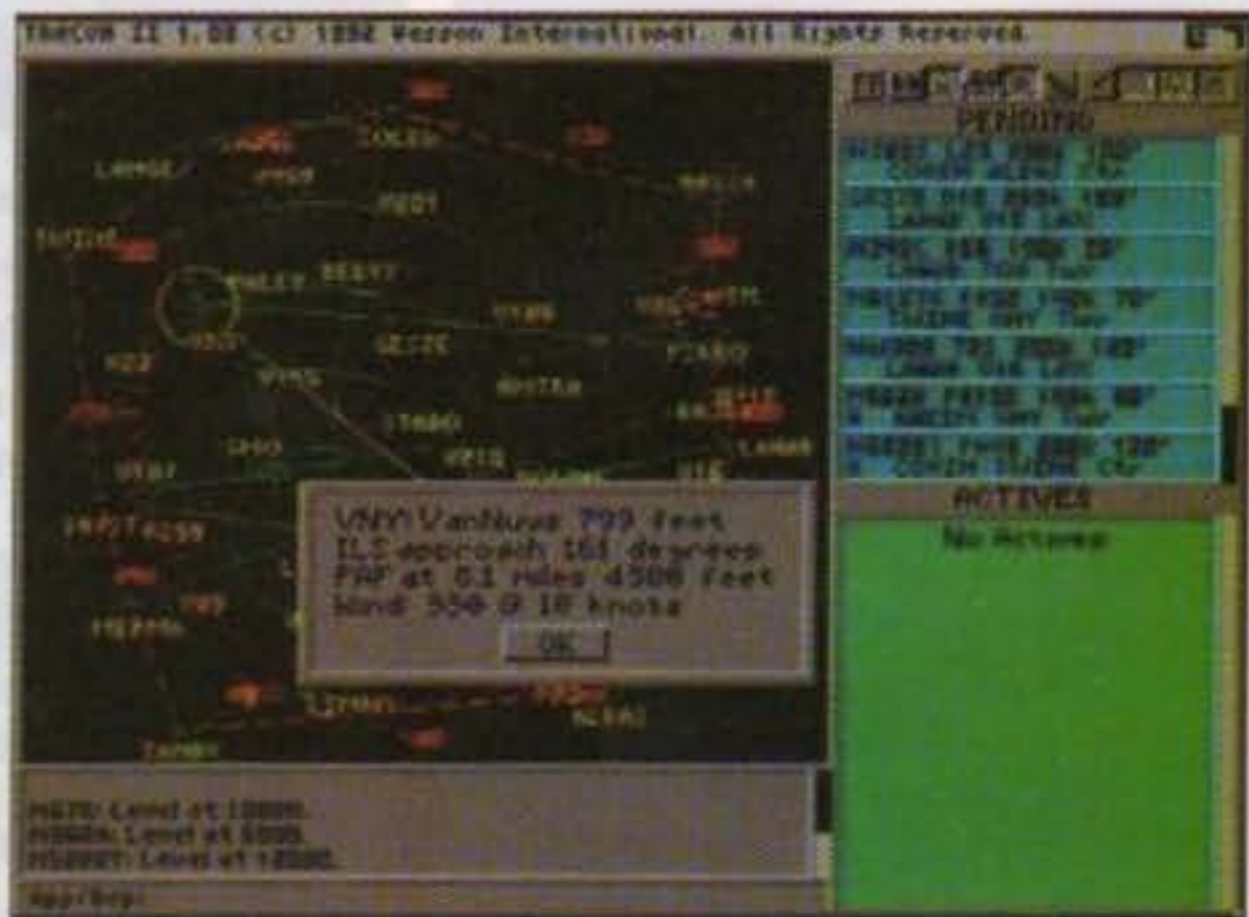
Il ruolo che si dovrà gestire nel programma, è quello di controllore di volo di una regione in prossimità di un grande aeroporto come, ad esempio, Los Angeles, San Francisco, Chicago, ma anche presso alcuni scenari europei (Londra, Parigi, Amsterdam, Atene) tra i quali l'unico italiano è quello romano comprendente le aerostazioni di Fiumicino e Ciampino ed anche l'aeroporto di Roma Urbe. Fondamentalmente si avrà a che fare con tre tipi di traffico: i sorvoli, le partenze e gli arrivi. I sorvoli sono i più semplici da gestire in quanto chiederanno solamente l'autorizzazione all'attraversamento del settore, mentre i velivoli in partenza dovranno essere seguiti durante la loro pericolosa fase iniziale della salita in quota.

Controllando anche solo una dozzina di aerei contemporaneamente, il problema della loro separazione inizia a diventare molto serio.

Molto più impegnativi (ed infatti valgono più "punti") risultano gli arrivi che, dalle più disparate direzioni di ingresso nel settore di vostra di competenza, dovranno essere "pilotati" verso l'intercettazione del sentiero finale di discesa, badando anche a posizionarli alla corretta quota per l' inizio della procedura di atterraggio.

Se singolarmente il discorso non è poi così impegnativo, controllando anche solo una dozzina di aerei contemporaneamente (o anche di più...) il problema della loro separazione inizia a diventare molto serio.

Le regolamentazioni internazionali stabiliscono che tutti gli aeroplani in volo devono avere una separazione orizzontale di minimo 3 miglia (circa 5,5 Chilometri) oppure di almeno 1000 Piedi in verticale (circa 305 Metri) l'uno dall'altro e tale regola viene fatta rispettare, tanto nella realtà quanto in *Tracon II*, dal controllore di volo che impartisce direttive ai piloti i quali, si badi bene, una volta stabilito il loro piano di volo (partenza, quo-

Ecco la zona di Los Angeles con tutti i nominativi dei relativi aeroporti e VOR.

Chiaramente si potranno richiamare solamente le informazioni relative ad uno specifico aeroporto.

http://www.oldgamesitalia.net/

TRACON 2: BREVE STORIA DI UN SIMULATORE

Il progetto originale di Tracon è stato realizzato dal Dottor Robert P. Wesson (non a caso omonimo della Soft House del presente titolo) come tesi sulle applicazioni dell'intelligenza artificiale al controllo del traffico aereo. Nel 1977 creò un programma che girava su un mainframe (la cui potenza era di poco superiore ai 386 di oggi!) che simulava il traffico presente in un centro di controllo, ma anche i comandi opportuni ai velivoli per mantenere la separazione secondo la già vista regola delle 3 Miglia/1000 Piedi. Alcuni controllori professionisti del centro di Houston giudicarono le prestazioni del programma superiori a quelle di un controllore di volo umano e da tali algoritmi nacque il programma Tracon (programmato inizialmente in C da Dale Young) che oggi viene utilizzato, in versioni più sofisticate, da parecchie università americane e da organizzazioni di ricerca e sviluppo tra le quali l'ente spaziale NASA.

Sono in arrivo i primi due "clienti": occhio agli scontri, mi raccomando...

Visto quante aerovie sopra l'aeroporto olandese di Amsterdam?

ta, velocità, punti di passaggio e arrivo), diventano dei meri esecutori di ordini e nulla più.

Tutto questo per sottolineare l'importanza del vostro ruolo di controllore del traffico aereo nel garantire il rispetto di tutti i piani di volo senza provocare incidenti: se due aerei sono in rotta di collisione, ad almeno uno dei due si dovrà impartire una modifica del suo piano di volo di quota e/o direzione, per poi ripristinare i parametri originari prima che l'aeromobile lasci il vostro settore.

Davvero notevoli, infine, sono le possibilità di personalizzazione della simulazione: impostare le probabilità di emergenze varie, densità del traffico, maltempo e condizioni di volo assortite, più tutta una serie di dettagli tipo le aerovie, informazioni sui velivoli e altro ancora contribuiscono a rendere *Tracon II* un prodotto più unico che raro per tutti gli appassionati, grazie anche alla possibilità di crearsi gli scenari italiani che, comunque, qualche distributore è già in grado di fornire.

Alessandro Diano

Ed ecco la "Compass Rose": proprio come un vero controllore di volo!

NB – nota bene

Per gli interessati al settore non c'è molto; se siete tra questi potete dare un'occhiata a Tracon versione 1 oppure a Rapcon, sempre della Wesson International.

***Tracon 1*: Papà del titolo qui recensito può rappresentare una soluzione economica solamente se riuscite a trovarlo ancora in circolazione; leggi: la versione 2 è migliore...**

***Rapcon*:**

Unico simulatore di controllo di volo militare, si tratta di un prodotto fondamentalmente identico a *Tracon* ma con la possibilità di "gestire" i voli di F-15, Tomcat, SR-71 (!), U-2 (l'aereo, non il complesso...), e compagnia bella.

Notevole anche la possibilità (assente in *Tracon*) di guidare i velivoli all'atterraggio con il PAR (Precision Approach Radar) come i "veri" uomini radar.

PIRACY on the High Seas

In questa schermata avrete la possibilità di acquistare una nave migliore, con velocità e resistenza superiori.

Due anni or sono la Idea pubblicò *Swords and Galeons*, un mediocre simulatore piratesco. Ora ci riprova la ICE, ma riuscirà a proporci un prodotto migliore e che, soprattutto, segua la naturale evoluzione di qualità del software?

Assolutamente no! Ma andiamo con ordine. Appena si inserisce il primo disco si viene accolti da una musica d'introduzione che fa ben sperare sulla qualità del gioco, ma non illudetevi. Al termine dei titoli si presenta il menu principale che permette di cominciare una nuova partita, caricarne una precedentemente salvata, vedere la scialba introduzione e formattare il disco di salvataggio (se volete incominciare a giocare, formattate subito il disco, durante la partita non vi sarà più possibile farlo).

Vediamo ora la trama: il gioco si ambienta in un mondo anticamente governato dalle Forze del Male, le quali hanno spadroneggiato fino all'edificazione del Tempio dell'Equilibrio, sede delle Forze del Bene scaturite dal Calice d'Oro. La vita procedeva tranquilla sino al giorno in cui il calice è scomparso, segnando il ritorno del Male. Indovinate un po' a chi tocca ritrovare il suddetto calice?

Toccherà a noi solcare i sette mari per...combattere le Forze del Male, direte voi, invece no: dovrete prima di tutto girare tutte le isole esistenti (una ventina) comprando le merci a buon prezzo per poi rivenderle in un isola dove il valore è cresciuto per la notevole richiesta (che barba, direte, e avete proprio ragione).

Il controllo della nave, vista dall'alto, avviene tramite joystick oppure in maniera abbastanza ostica con il mouse; inutile dire che l'ambiente è realizzato con poca cura. Nella parte inferiore dello schermo di gioco ci sono varie icone che permettono di controllare una o più navi, vedere la mappa generale, attraccare, salvare la posizione su disco, controllare le condizioni dell'equipaggio ed entrare nella città dell'isola a cui siamo approdati.

Come già detto, non è molto divertente passare da un'isola all'altra guadagnando pochi soldi di sovrapprezzo sulla vostra merce (contate, ad esempio, che guadagnerete al massimo 6 pezzi d'oro su di un'intero carico, mentre il vostro gruzzolo si aggira sulle diverse centinaia: un'inezia). Potrete inoltre tentare la fortuna in taverna con un gioco simile alla slot-machine, e se sarete veramente fortunati potrete vincere 30 pezzi d'oro, mentre ne avrete sicuramente persi il doppio nei tentativi falliti.

Con i soldi racimolati potrete acquistare nuove navi, armi e naturalmente merci di scambio, recandovi nel negozio dell'isola (da notare che il negoziante è sempre lo stesso per tutti i negozi, ma con abiti differenti.) Ora, la domanda nasce spontanea: dove sono i pirati? In effetti il nome del gioco suggerisce scontri con pirati, assalti, tesori e via dicendo.

Effettivamente i pirati servono solo da contorno alla trama scarna, perché può capitare che nel tragitto tra due isole si venga assaltati, oltretutto senza un minimo di preavviso: durante la navigazione apparirà all'improvviso un'intimazione da parte dei pirati di consegnare loro una data somma di denaro, senza che noi potessimo aver visto alcuna nave in mare oltre la nostra; possiamo quindi deci-

I differenti villaggi sono visualizzati tramite delle schermate statiche che non brillano certo per la loro qualità.

Questo vecchio saggio sembra avere molte cose da rivelare, peccato che lo faccia solo quando siamo ricchi e famosi.

Il gioco d'azzardo che vi viene proposto in ogni locanda è decisamente poco fruttuoso, oltre ad essere di una monotonia incredibile.

I gloriosi membri del nostro equipaggio, pronti a farsi macellare nel pessimo sistema di combattimento.

(In basso) La schermata che ci accoglie in ciascun villaggio è sempre uguale, i programmatori non si sono certo sprecati!

L'alchimista che può venderci le pozioni per curare le ferite dell'equipaggio. A un prezzo molto salato, però...

Il barbaro dall'aria trucida è il nostro miglior guerriero, può saltare e attaccare con la spada, peccato che il sistema di controllo sia decisamente poco pratico. Una migliore implementazione ...

dere di pagare oppure di affrontarli in un cannoneggiamento (se possediamo cannoni e palle), oppure in un combattimento corpo a corpo. Il cannoneggiamento è banale e facile: la battaglia viene rappresentata in prima persona ai comandi di un cannone, le cui 4 possibili inclinazioni verticali corrispondono ad altrettante possibili posizioni della nave pirata, dopo pochi minuti di pratica sarà impossibile sbagliare un colpo.

Effettivamente i pirati servono solo da contorno alla trama scarna

L'altro metodo di combattimento è tanto deludente quanto difficile: viene rappresentato il ponte della nave su cui si muove il nostro unico personaggio scelto tra tutta la ciurma (perché: gli altri stanno sottocoperta?) che combatte contro due pirati alla volta; ma il controllo tramite joystick è così maledettamente mal sviluppato che costituisce la principale causa delle vostre sconfitte, inoltre va sottolineato che basta perdere un combattimento per arrivare al fatidico "game over", ragion per cui la maggior parte dei giocatori preferirà pagare i pirati pur di saltare le perfide sezioni arcade. Se riuscirete ad andare avanti a giocare nonostante le difficoltà (i nemici principali sono ingiocabilità e frustrazione), la gente delle isole comincerà a darvi indizi sul calice e vi indicherà alcuni labirinti sotterranei in cui vi potrete avventurare in cerca di tesori facendo attenzione agli inospitali abitanti di tali dungeon (ennesima parte del programma mal realizzata. Ma c'è almeno qualcosa che si salva?), comunque neanche il progredire del gioco costituisce un incentivo, o almeno un motivo per continuare a giocare. Povero Amiga...certe cose non si fanno!

Paolo Verri

Genere Vario
Casa ICE
Sviluppatore Interno

• Musiche carine...

• ...però ripetitive
• Prodotto approssimativo
• Mancanza di profondità
• Grafica scarna
• Audio scarno
• Gioco scarno

Versione Amiga

Non solo le potenzialità dell'Amiga non sono state sfruttate, ma il gioco richiede un mega di memoria e risiede su tre, dico tre dischi (gli stessi requisiti hardware di *Lionheart*, fate voi...). Per fortuna i pochi caricamenti sono rapidi, anche se una migliore gestione dello spazio ci avrebbe risparmiato dal dover cambiare disco ogni volta. La grafica è veramente scialba e approssimativa, mentre il sonoro, a parte le musiche, è povero.

K VOTO

450 AMIGA

G
QI
A
FK

Un gioco conquista per due fattori principali: aspetto estetico e fascino intrinseco. Il primo cattura l'attenzione del giocatore fin dall'inizio del gioco; il secondo lo incolla al computer fino alla conclusione (del gioco o del giocatore). Un buon gioco li possiede entrambi, uno bello solo graficamente stanca presto, un titolo che possiede solo il secondo fattore non affascina subito, ma ripaga la costanza di gioco. *Piracy* invece... Beh avete capito (rileggete il K-VOTO). Dubito che anche gli appassionati del genere possano resistere più di tanto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gli spostamenti via nave avvengono per mezzo di questa cartina in due dimensioni e mezza. Carina ma nulla più.

NB

Di giochi sui pirati non ne sono usciti moltissimi, quelli che vengono in mente sono il mitico *Pirates!* della Microprose e il già citato *Swords & Galleons* della Idea. Diciamo subito che se volete aggiungere un titolo sull'argomento alla vostra collezione, quello da acquistare è, senza ombra di dubbio, *Pirates!* un piccolo capolavoro che, nonostante gli anni, continua a divertire ed entusiasmare. Il titolo dell'Idea è un buon tentativo, superiore a *Piracy*, ma che non può certo competere con la supremazia Microprose.

In caso di necessità il capitano della nave non si tira indietro e affronta i nemici con lo stesso coraggio dei suoi uomini.

http://www.oldgamesitalia.net/

A T P
AIRLINE TRANSPORT PILOT

Vi piacerebbe pilotare i più famosi velivoli commerciali passeggeri? Siete affascinati dalla carriera dei piloti di linea? O più semplicemente vi ritenete degli appassionati di volo, anche se simulato?

A.T.P. atto secondo rappresenta il nuovo prodotto della mai abbastanza lodata SubLogic, che tanto ha dato a tutti gli appassionati delle simulazioni di volo su personal computer. Qualsiasi utente di personal computer conosce, almeno di fama, il mitico *Flight Simulator* giunto alla versione 4 (*F.S.4*) dalla cui esperienza nasce questo titolo, nel quale l'obiettivo ultimo è quello di conseguire proprio il "patentino" denominato A.T.P., cioè il brevetto necessario per tutti i piloti che effettuano voli di linea per il trasporto di passeggeri.

La carriera comprende un totale di 96 voli da e per tutti i 26 principali aeroporti presenti nel programma, con la caratteristica di avere un livello di difficoltà crescente.

I primi voli avranno luogo solitamente di giorno e con il bel tempo, principalmente con il Boeing 737, un aeroplano più o meno equivalente al più conosciuto (?) McDonnell-Douglas DC-9 presente in tutti gli aeroporti d'Italia. Con il progredire delle ore di volo (tutte quante rigorosamente segnate su un "Logbook" o "Libretto di Volo"), si dovranno effettuare anche voli notturni e magari in condizioni di visibilità nulla, che costringeranno a un'atterraggio completamente strumentale cioè, in pratica, a "trovare" la pista solamente con l'ausilio degli strumenti di bordo, in quanto all'esterno non si vedrà nulla.

Cominceranno anche a farsi sempre più frequenti i voli con il Boeing 767, un aviogetto pesante circa il triplo di un DC-9, ben più adatto per le tratte di media lunghezza, rispetto al B-737 maggiormente indicato per le (relativamente) brevi distanze.

Eccoci sulla pista 14 sinistra dell'aeroporto di Chicago: sullo sfondo, oltre i palazzi, ci aspetta un romantico sorvolo del lago.

Per introdurre il giusto "metro" di misura, si consideri che per gli americani il nostro Milano-Napoli risulta una percorrenza breve, mentre le medie viaggiano da un Chicago-New York in su, fino ad arrivare all'impiego del mastodontico Boeing 747 (detto Jumbo Jet) pesante oltre il doppio di un B-767 (significa quasi 7 DC-9 messi insieme!), per scomodare il quale è più conveniente coprire una distanza tipo Denver-New York (oltre 2600 chilometri), poiché solo per decollare il B-747 consuma quanto serve al B-737 per fare Milano-Torino (o quasi...).

È proprio quando si sarà in grado di effettuare voli (e atterraggi) in notturna e con la nebbia che si potranno superare con successo le ultime "missioni", a conclusione delle quali si dovranno avere le tre abilitazioni necessarie per poter ottenere il sospirato A.T.P. che, comunque, se si è bravi si potrà ottenere molto prima.

A conclusione di ogni volo, infatti, ci sarà un punteggio in base all'efficienza, all'abilità e alla sicurezza del pilota, che farà media nel corso della sua carriera.

In generale, per poter conseguire le varie abilitazioni è sufficiente conseguire un punteggio di almeno il 70% in ciascuno degli elementi di giudizio e, anche se durante i voli si scende al di sotto di tale valore, l'importante è farsi trovare alla vigilia degli esami con una media di almeno il 70%. Fallire un volo di abilitazione significa non poter più dare l'esame per almeno altri tre voli, mentre il passarlo con esito positivo significa ottenere l'abilitazione relativa all'aereo della prova.

Il mastodontico Boeing 747 (o Jumbo Jet) in decollo: se fa paura in una simulazione provate ad immaginarvi quello vero...

Virata in finale (un po' troppo corto in verità!) con il B-747: se ce la fate ad atterrare da qui siete davvero bravi ma anche incoscienti!

Il carrello è stato retratto e si può continuare la salita; attenti adesso a non togliere i flap troppo bruscamente!

Ecco il pannello motore del Boeing 747 mentre sullo sfondo si intravede una delle piste più usate dai fans di F.S.4: ve la ricordate?

Ecco a voi "J.F.K. by night", ovvero un rullaggio notturno all'aeroporto John Fitzgerald Kennedy di New York (vedi mappa in alto).

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR & A.T.P.: DUE CUORI E DUE CAPANNE...

Essendo nato successivamente al celeberrimo *Flight Simulator* (già giunto alla quarta versione), *A.T.P.* include tutte le tecniche e le caratteristiche di simulazione sulle quali SubLogic ha lavorato sin dallo sviluppo di *F.S.3*.
Sebbene i supermini che utilizza l'Alitalia per i suoi simulatori siano ben altra cosa, per la simulazione di volo su personal computer questo titolo costituisce, di fatto, un nuovo standard con il quale dovrà confrontarsi tutto il volo simulato civile per P.C. e compatibili.
Per comprendere il perché, basti sapere che mentre il pur ottimo *Flight Simulator* è stato sviluppato da ingegneri creativi ma con scarso interesse per il volo, *A.T.P.* rappresenta il risultato del lavoro di un gruppo di persone veramente entusiaste dell'attività aeronautica, la maggior parte delle quali possiede, oppure sta conseguendo, un brevetto di volo per aerei dell'aviazione generale.
A modo mio vedo tutto ciò come se Senna, Mansell, Patrese, Alesi & soci sapessero programmare da professionisti e si mettessero a riscrivere *F-1 Grand Prix*: penso che come "bollino blu" di garanzia ci si possa davvero fidare, no?

Il volo in notturna è davvero notevole ed è quasi un peccato che si tratti "solamente" di una simulazione: vi accontentate?

Ai comandi dello Shorts-360 in finale per un sorvolo della pista "F.S.4" sul lago Michigan (praticamente siamo a Chicago!).

La sequenza prevede il conseguimento dell'abilitazione sul B-737, seguita da quella sul B-767 ed infine sul B-747; avendo tutte le tre abilitazioni, almeno il 70% di punteggio e minimo cinquanta voli alle spalle sarà finalmente possibile dare l'esame per l'A.T.P..

Per i reduci di *F.S.4* senza velleità di carriera, invece, si potrà effettuare anche un solo volo di linea (scegliendo la partenza e la destinazione) nel quale si dovranno effettuare tutte le procedure richieste nei 96 voli per l'A.T.P.: pianificazione del volo (aerovie, radiali, radioassistenze, frequenze), calcolo dei consumi di carburante (atterrare con i serbatoi mezzi pieni significa essersi portati dietro del peso inutile, cioè scarsa efficienza!), comunicazioni terra/bordo/terra (ATIS, autorizzazioni, richieste, ecc.).

Se, infine, proprio non vi importa nulla di tutte le beghe che possono assillare un vero pilota, prima e durante il volo, si potrà ricorrere al buon vecchio "Volo Libero" nel quale si potrà usare *A.T.P.* come se fosse un ipotetico *F.S.5*: andate dove vi pare senza alcuna restrizione!

Oltre ai tre aviogetti Boeing (B-737, B-767 e B-747), infatti, nel programma sono inclusi anche l'Airbus-320 ed il biturboelica Shorts-360 con il quale si potrà atterrare in TUTTI gli oltre 330 aeroporti secondari presenti.

Immancabili, infine, le innumerevoli opzioni di personalizzazione dei controlli, degli schianti del velivolo, del tempo atmosferico, dell'orario di volo, del livello di dettaglio, del punto di vista esterno e di tutta una serie impressionante di particolari ameni.

Il tutto per poter ottenere una personalizzazione su misura delle caratteristiche del programma, tanto per l'imbranato quanto per il pilota professionista: se in quanto ad abilità (video) aeronautica siete compresi tra questi due estremi fateci un pensierino...

Alessandro Diano

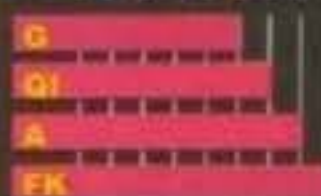
Dall'Arco di St.Louis all'Empire State Building ed alla statua della Libertà del porto di New York, A.T.P. comprende le principali strutture.

Genere Simulatore di volo
Casa Sublogic
Sviluppatore Doug Myers

- Procedure accurate
- Comunicazioni Terra/Bordo/Terra
- Modalità carriera
- Documentazione in italiano
- Cinque diversi velivoli
- Realismo impressionante

- Sonoro scadente senza la Soundblaster
- Autopilota impreciso (come nella realtà...)
- Non immediato da giocare (ma guai se lo fosse!?)

Versione PC

La confezione di *A.T.P.* comprende (tradotti in italiano) un manuale di oltre 250 pagine (appendici, tabelle, cartine & cotillons inclusi), un supplemento tecnico e una scheda riassuntiva dei tasti e delle impostazioni (flaps, manetta, assetto, etc.) per tutti i cinque aeromobili del programma.
Il software occupa quasi 2MB sull'hard disk. Rispetto alla vecchia versione di *A.T.P.* le differenze sono limitate principalmente al modulo vocale (solo per SoundBlaster) che consente di udire tutte le comunicazioni della torre e dei controlli dirette al nostro velivolo, per non parlare del rumore di retrazione del carrello o del contatto dei pneumatici con la pista: davvero notevole.
La grafica può girare in VGA ma con una risoluzione ridotta in cambio di 256 inutili colori; è molto meglio usare il prodotto in modalità EGA a 16 colori, con una definizione grafica di 640x350 pixel che rende giustizia al programma: per le 640x480 o per le 800x600 sarà per la prossima volta....

La curva C.I.P. parla da sola: il prodotto non stanca né stancherà.
L'indispensabile lettura del manuale rappresenta il minimo investimento richiesto dal programma per poterne sfruttare completamente le numerose caratteristiche.
Dopodiché tutto il vasto scenario degli Stati Uniti (da Boston a San Diego e da Seattle a Miami!) sarà a vostra disposizione per il "volo libero" (come in *F.S.4*) oppure per un volo di linea che potrà anche far parte di una "carriera professionale".
Aggiungete la compatibilità con gli scenari "SCN" (ma NON con i ".SC1" creati con l'A.& S.D.!), i cinque velivoli differenti come cruscotto e prestazioni, la pianificazione dei voli, la documentazione in italiano, il parlato e il sonoro estremamente realistici, la possibilità di collegarvi hardware e cloche di controllo per un maggiore realismo, e capirete perché *A.T.P.* rappresenti un vero capolavoro tra i simulatori di volo civile.
Con buona pace ed il massimo rispetto verso il buon vecchio *F.S.4*...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se vi interessa l'aviazione generale (civile), oppure il volo commerciale di linea in particolare, potete anche dare un'occhiata ai seguenti titoli:
Flight Simulator v4.0 (SubLogic):
Quarta edizione del simulatore di volo più famoso del mondo: si può volare per tutto il pianeta terra (o quasi) senza uno scopo particolare se non quello di osservare il panorama (i dischi scenario servono proprio a questo!) e divertirsi.
Airbus-320 (Thalion Software):
Tentativo europeo (tedesco) di risposta ad A.T.P. dedicato al velivolo della Deutsche Airbus; si può volare per tutta l'Europa (ma in Italia solo a Milano Linate) senza altre preoccupazioni se non agganciare un VOR dietro l'altro: comunicazioni e scenari inesistenti.

http://www.oldgamesitalia.net/

ERIC THE UNREADY

L'ultima avventura comico/cavalleresca della prolifica Legend promette - e per fortuna mantiene - ore, anzi, giorni di sano divertimento e una valanga di risate per la varietà degli enigmi e le situazioni paradossali.

Legend è da anni sinonimo di avventura tanto da essere considerata, a ragione, una delle eredi storiche della defunta ma mai dimenticata Infocom. Ultimamente - grazie anche alla scomparsa della Magnetic Scrolls di Anita Sinclair - ha sfornato una serie di titoli per tutti i gusti (*Timequest*, *Spring Break*, *Gateway*) confermandosi come una delle case produttrici di avventure più attive. L'ambientazione di *Eric the Unready*, pur non essendo una novità (basti ricordare i vari *King's Quest* della Sierra o *Arthur* della Infocom) è stata arricchita e personalizzata dalla Legend che ha reso la trama del gioco gradevole e divertente evitando al giocatore sgradevoli sensazioni di deja vu. Ci troviamo, infatti, nell'inflazionata epoca dei paladini e della tavola rotonda (qui ribattezzata per l'occasione Tavola Romboidale), nei panni di un valoroso cavaliere, chiamato a portare a termine pericolose e improbabili imprese.

Dopo essere riusciti a liberare, con un bacio, la figlia di un contadino che era stata trasformata in maiale da una strega di passaggio (poco importa se il maiale in un secondo tempo si dimostra autentico e la figlia si rifà viva subito dopo il mirabolante gesto...), ci viene assegnato un incarico davvero complesso: riuscire a ritrovare la principessa Lorealle, rapita perché non potesse diventare la legittima erede al trono.

La veste grafica di *Eric* è quasi identica a quella delle ultime avventure della Legend (finestra grafica interattiva in altissima risoluzione, presenza di altre finestre con comandi, verbi, preposizioni e oggetti e possibilità di richiamare una mappa sullo schermo) e anche l'input non ha subito variazioni di rilievo (possibilità di utilizzare il mouse per costruire frasi di senso compiuto o di immettere del testo direttamente da tastiera) ma sono comunque stati apportati dei miglioramenti.

Innanzi tutto i menù dei verbi e degli oggetti sono stati ridotti, rendendo possibile risolvere tutti gli enigmi utilizzando i verbi presenti nella finestra principale senza dover scorrere interminabili liste. In secondo luogo è stata introdotta una nuova (nuova per la Legend, s'intende) interfaccia per dialogare con i personaggi: è sufficiente selezionare il personaggio desiderato per far apparire un elenco di domande tra cui scegliere quella più adatta.

Forse un sistema più limitato di quello precedentemente implementato (le domande non erano "pilotate" e si poteva dar libero sfogo alla fantasia) ma molto più veloce e funzionale. Del resto se si vuol provare a uscire dal seminato è

Nella piazza principale si trova un menestrello molto dotato. Ma come non addormentarsi durante il suo poema più lungo?

Non ci si poteva attendere inizio migliore: una toilet non é davvero un magnifico punto di partenza...

Nel bel mezzo della foresta incantata. L'albero al centro non sembra molto felice di conoscere il nostro eroe!

Questa pianta di fagiolo ricorda una vecchia favola ma alla sua sommità non troverete un gigante bensì un mago.

La caserma è abitata da tutti i cavalieri che non possiedono un proprio castello: praticamente Eric è l'unico occupante!

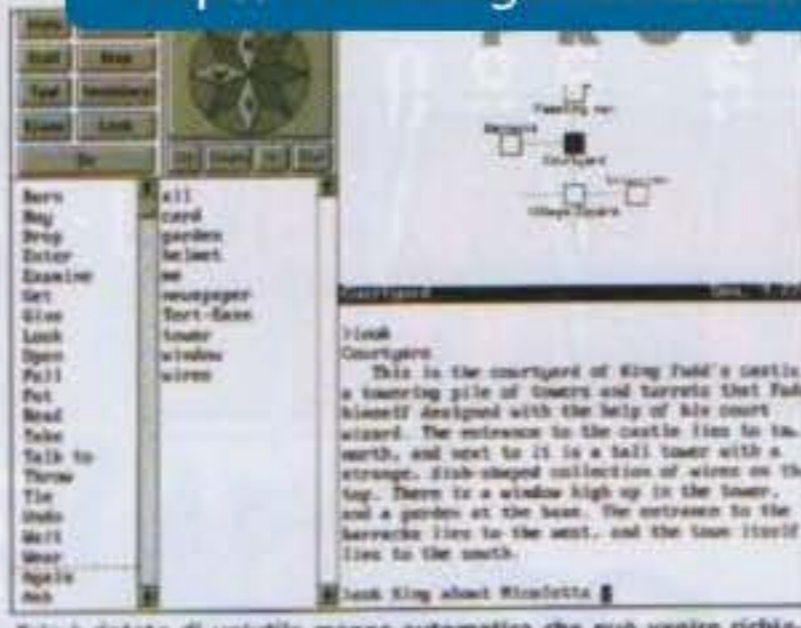
Nella sala riunioni vengono assegnate le missioni ai cavalieri e conservate le reliquie più preziose come il Sacro Grill.

La bieca strega che tiene prigioniera la principessa. Non temete, prima o poi la incontrerete...

La banana nella roccia: ogni riferimento ad avvenimenti noti é puramente casuale.

La principessa prima del rapimento. Sembra che valga davvero la pena salvarla...

http://www.oldgamesitalia.net/

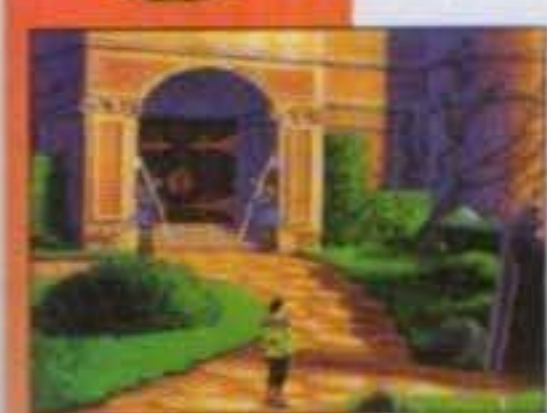
Anche nella melma fino al collo un vero cavaliere non si smentisce mai. Ma dover baciare un maiale per spezzare un incantesimo...

Eric è dotato di un'utile mappa automatica che può venire richiamata in ogni momento sullo schermo.

sempre possibile ricorrere al vecchio input da tastiera (non necessario a risolvere il gioco). Chi ha già giocato un'avventura della Legend si troverà, perciò, a proprio agio.

La grafica è davvero ben realizzata e se le schermate in EGA e VGA sono ottime, quelle in Super VGA sono eccellenti. L'accuratezza con cui sono disegnate è magistrale e pur essendo molto piccole sono coloratissime e ricche di particolari. La finestra, inoltre, è interattiva ed è perciò possibile operare direttamente sugli oggetti disegnati.

In *Eric The Unready* sono presenti numerose soluzioni grafiche che rendono l'avventura più varia: oltre alla classica finestra di gioco e allo schermo di dialogo con i personaggi, sono presenti diverse sequenze animate, bellissime videate statiche e anche dei veri e propri sottogiochi (dovrete anche giocare a carte).

Anche la musica si dimostra valida e i temi musicali che accompagnano l'avventura (minuetti, musica di corte) sono studiati appositamente per migliorare il feeling globale del gioco. Le schede sonore sono state utilizzate al meglio, visti anche gli ottimi effetti sonori digitalizzati, che arricchiscono le scene più divertenti (da non perdere il primo incontro con il maiale, ad esempio). L'utilizzo della tecnologia RealSound consente

La presentazione è davvero magistrale: qui Eric è alle prese con il famigerato cavaliere dalla Palandrana Nera.

anche a chi non possiede una scheda musicale di godersi l'ottima colonna sonora (sebbene la Soundblaster sia un'altra cosa...).

I problemi che si incontrano nel corso del gioco sono inizialmente molto semplici ma diventano via via più complessi, secondo la migliore tradizione della Legend. Entrare nell'avventura è facile ma uscirne è un'impresa molto più ardua... Trattandosi di un'avventura comico/demenziale ci si potrebbero aspettare degli enigmi illogici e insensati ma per fortuna non è il caso di *Eric the Unready*: i problemi sono infatti molto logici pur nella loro demenzialità.

Un altro punto di forza del gioco è il divertimento che riesce a scatenare: le battute si susseguono a ritmo serrato e umorismo e ironia si fondono, dando origine ad un perfetto cocktail di comicità reso ancora più gradevole dalle situazioni paradossali in cui ci si imbatte.

Se vi è piaciuto *Spring Break* e se vi siete stufati delle solite avventure "serie" allora provate questo piccolo capolavoro: ne resterete sicuramente soddisfatti specialmente se siete un po' giù di morale.

La Legend ha sempre interpretato le avventure in maniera personale (è l'unica a usare ancora un certo tipo di interfaccia, mutuato dalla Infocom) e si è dimostrata vincente visto il buon successo che ancora ottengono i suoi giochi. Qualcuno potrebbe tacciarla di immobilismo - in effetti le novità sono poche - ma la verità è che quando qualcosa funziona è inutile cambiarlo. Forse l'interfaccia non è così immediata come quella della LucasArt o quella della Sierra (la gente preferisce le icone) eppure l'avventura è maledettamente valida. Chissà che passo dopo passo non si arrivi alla perfezione.

Marco Andreoli

Genere Avventura
Casa Accolade
Sviluppatore Legend

- Ottima storia densa di umorismo e ironia.
- Grafica in Super VGA molto curata e dettagliata.
- Effetti sonori divertanti

- Interfaccia che avrebbe bisogno ormai di un lifting.

Versione PC

***Eric* occupa circa 7 Mb, una quantità ormai divenuta "accettabile" per giochi che utilizzano una grafica ad alta risoluzione. Il gioco, pur potendo utilizzare schede EGA e VGA, gestisce anche la Super VGA (a patto che sia compatibile VESA,) arrivando a 800x600 a 16 colori. Sono supportate le più diffuse schede audio (Soundblaster, AdLib, Roland) per la gioia di chi vuol gustarsi una colonna sonora veramente eccellente mentre chi deve ancora sorbirsi l'altoparlante interno può contare su un sonoro perlomeno decente. Infine servono 640K di RAM e il mouse è caldamente consigliato. Sui 286 il gioco potrebbe apparire un po' sacrificato a causa delle sequenze animate in alta risoluzione.**

K VOTO

840 PC

G
QI
A
FK

Una bella avventura, piacevole e divertente da giocare. Come tutti i prodotti della Legend non è consigliato a chi si accosta per la prima volta al genere, come dire che per chi è fresco di patente questa è una Maserati. La curva di difficoltà è dolce e progressiva e consente di progredire abbastanza celermente per entrare nel vivo dell'azione (per quanto ce ne sia in un'avventura...) divenendo più ripida man mano che si procede. Gli enigmi sono numerosi e molto vari e pur trattandosi di un'avventura demenziale questa caratteristica non si estrinseca nella risoluzione dei problemi ma piuttosto in ciò che accade dopo averli risolti. L'unico appunto va all'interfaccia: chissà come sarebbe questo gioco con le icone della Sierra?

CURVA INTERESSE PREVISTO

I giornali che si trovano sparsi qua e là nel gioco sono divertenti da sfogliare e danno un'idea dei progressi compiuti.

La finestra grafica lascia talvolta il posto ad ottime animazioni in 300x200 a 256 colori.

nota bene

Eric appartiene di diritto al genere delle avventure grafiche, per gli appassionati possiamo consigliare tre titoli, fra le uscite più recenti. Il primo è sicuramente King's Quest VI della Sierra, un'avventura davvero bella e completa, forse leggermente rovinata dai 20 Mb occupati su disco. Indicata a coloro che cercano un'avventura più seria dove comicità e ironia non affiorano quasi mai se non in rarissime occasioni. Un'altra scelta ovvia potrebbe essere Spring Break sempre della Legend, è un gioco in cui l'umorismo affiora ad ogni mossa. Molto simile ad Eric anche nell'ambientazione è l'ideale per chi preferisce l'approccio magico. Per i veri conoscitori, infine, consigliamo Arthur: The Quest for Excalibur della Infocom, un'avventura uscita diversi anni or sono, scritta dallo stesso autore di Eric, Bob Bates. Ormai difficile da trovare, vale comunque la pena dargli ancora un'occhiata.

http://www.oldgamesitalia.net/

DHS

[illegible] A ORDINI

0 8 5 - 6 9 2 5 6 9

HOT-LINE INFORMAZIONI - 15:00/18:00

0 8 5 - 6 9 2 5 2 7

AMIGALINE

COMPUTERS:

Amiga 600 senza garanzia	- £. 399.000
Amiga 600	- £. 499.000
Amiga 600 HD40Mb senza garanzia	- £. 690.000
Amiga 1200	- £. 740.000
Amiga 2000	- £. 990.000
Amiga 3000 HD105Mb	- £. 2.600.000
Amiga 4000 HD100Mb/6MbRam	- £. 3.700.000

ESPANSIONI:

512Kb interna x A500	- £. 49.000
1Mb interna x A500 Plus	- £. 79.000
2Mb interna x A500	- £. 190.000
4Mb interna x A500	- £. 380.000
1Mb interna x A600	- £. 89.000
1Mb Ram Zip	- £. 100.000
2Mb Memory Card x A1200	- £. 320.000

HARD DISKS:

SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam x A2000	- £. 240.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam x A500 + Quantum 43Mb	- £. 540.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam x A500 + Quantum 85Mb	- £. 720.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam x A500 + Quantum 120Mb	- £. 540.000
Hard Disk 40Mb x Amiga 600 & 1200	- £. 390.000
Hard Disk 80Mb Quantum x Amiga 1200	- £. 729.000

Floppy HD 1.64Mb x tutti i modelli di Amiga - £. 160.000

SCHEDE ACCELERATRICI

Bang 68020-[illegible] x A500, A500+, A2000	- £. 340.000
Big Bang 68030 [illegible] x A500, A500+, A2000	- £. 440.000
Big Bang 68030 [illegible] x A500, A500+, A2000	- £. 780.000
Super Big Bang [illegible] HD Controller x A2000	£. 890.000
Over The Top [illegible] MIPS HD Controller x A2000	£. 1.490.000
Over The Top [illegible] MIPS HD Controller x A500	£. 1.590.000

Coprocessore esterno x Amiga 1200 - £. 280.000

MONITORS:

Commodore 1084S New	- £. 450.000
Philips colore	- £. 380.000

CENTRAL CITY BBS

NODE #1 - 085-60328 HST 16.8K - 24hour

NODE #2 - 085-694814 V32 BIS - 24 hour

DHS Support Area, DHS Ordini on-line, Listino Prezzi, Messaggeria, DEMOS, Moduli, MIDI, Pubblico Dominio, Grafica, Animazioni, Telecomunicazione

CENTRAL CITY GFX

085-692527 - 19:00-09:00

ONLY GRAPHICS

GIF, TGA, TIFF, IFF, JPEG, DL, GL

PCLINE

COMPUTERS:

SUNSET 386 - £. [illegible]

case desktop [illegible] LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb [illegible] 16 Milioni di colori, MONITOR 14" a colori 10[illegible]

SUNSET 486 - £. [illegible]

case desktop, 486 [illegible] RAM, FLOPPY 1.44Mb, [illegible] colori, MONITOR 14" a colori 1024x768 [illegible]

SUNSET 2486 - £. 3.[illegible]

case desktop, 486 DX [illegible] LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD [illegible] 1Mb 16 Milioni di colori, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 3486 - £. 3.590.000

case desktop, 486 DX II 66Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD DISK 170Mb, VGA 1Mb 16 Milioni di colori, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

ACCESSORI:

Mother Board 386 40Mhz	- £. 450.000
Mother Board 486 DX 33Mhz	£. [illegible]
Mother Board 486 DX II 50Mhz	£. [illegible]
Mother Board 486 DX II 50Mhz	£. [illegible]
Mother Board 486 DX II 66Mhz	£. [illegible]
Sound Blaster Pro II	£. [illegible]
Video Blaster	£. [illegible]
Media Concept SoundBlaster Compatibile (MIDI+TRAX)	£. [illegible]

DHS - Via Luisa D'Annunzio, 9 - 65129 - PESCARA

EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

I prezzi riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI'

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER *CORRISPONDENZA*

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

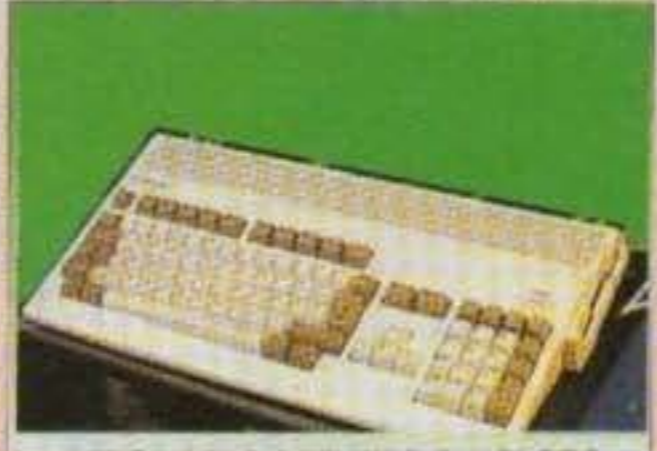
KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB
£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000.....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31
£. 350.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE
ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40
MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102

COMPRESO DELL' IVA AL 19% £.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.780.000

AMIGA 600 1 MEGA RAM GARANZIA COMMODORE ORIGINALE
£.489.000

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200 AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE

L.125.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE ADLIB E SOUND BLASTER

L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO PER AMIGA STEREO COMPLETO DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO IN ITALIANO.

L.235.000
KARAOKE PER AMIGA E VHS 10 BASI MUSICALI CON MICROFONO PROFESSIONALE ED EFFETTI SPECIALI.

PER PC L.69.900 AMIGA L.59.900
OGNI GIORNO RICEVIAMO D'IMPORTAZIONE PROGRAMMI PER AMIGA-PC - MEGADRIVE- LINKS-GAME BOY ECC. TELEFONA !

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA PC IBM E COMPATIBILI. ITALIANO, MATEMATICA, INGLESE PER LA 5 ELEMENTARE E LE 3 MEDIE.

NOME COGNOME: KKK
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

VALHALLA

Genere Gioco di ruolo
Casa Optyk
Sviluppatore Interno

- Trama coinvolgente
- Ampio scenario

- Grafica poco curata
- Limitata interazione con personaggi

Versione PC

Valhalla **non ha problemi a girare su macchine con una configurazione modesta. Il gioco è stato testato su un 286 a 16 Mhz, ma la casa dichiara che il programma può girare anche su un semplice XT. L'installazione su Hard disk occupa circa sei Mb. Il gioco richiede 640 Kb di ram e riconosce tutte le schede audio più diffuse.**

G
QI
A
FK

Nonostante a un primo impatto il gioco risulti penalizzato da una grafica che non è al passo con i tempi, il gioco si dimostra complesso e innovativo. Il manuale introduce in uno scenario avvincente e decisamente originale. Il mondo di *Valhalla* è abbastanza vasto ed è possibile incontrare circa cento personaggi fra creature ostili e amiche. Esistono un buon numero di armi e di oggetti magici che possono essere d'aiuto al giocatore. L'interazione con gli NPC si riduce quasi esclusivamente al commercio di oggetti. I combattimenti non offrono nessuna opzione: vengono svolti in modo molto semplice muovendo il personaggio sul quadrato nel quale si trova la creatura ostile. In conclusione *Valhalla* è un gioco che deve essere giocato a fondo per potere essere apprezzato pienamente.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto | ore | giorni | settimane | mesi | anni

Di RPG fantasy ce ne sono a bizzeffe. Giunge ora un prodotto, che pur non brillando per qualità grafiche, potrebbe riservare qualche buona sorpresa...

Nel 999 D.C. il mondo di Midgard è ormai prossimo alla fine. Surtr e i suoi demoni di fuoco vogliono distruggere Asgard, il mondo degli Dei, Midgard, quello degli uomini e ogni altro regno dell'universo, non lasciando altro che fiamme e oscurità. Gli Dei non sono in grado di fermare le forze del Male. Odino, il potente Thor e Freyr privi delle proprie armi sono impotenti. Solo un eroe fuori dal comune può recuperare le armi degli Dei e ridare la speranza all' umanità. Valhalla è un buon RPG basato su di un solo personaggio. La mappa di gioco è piuttosto vasta e gli obiettivi del personaggio sono tali da tenere impegnato il giocatore abbastanza a lungo. Il nostro eroe deve riuscire a compiere quattro missioni.

La prima è quella di rintracciare le tre armi sottratte agli Dei. Inoltre il corno di Heimdall, che serviva per avvertire gli Asgardiani del pericolo di un attacco, è stato trasformato, a causa di una maledizione, in un serpente letale, e giace in fondo ad un pozzo nella terra di Mimer.

La seconda missione è quindi quella di acquisire le capacità necessarie per sconfiggere il serpente e la maledizione che ha trasformato il corno. Il terzo compito è quello di trovare un tipo di arma o di magia che possa essere usato da Tyr che è rimasto privo di un braccio. Il quarto obiettivo è quello di raccogliere le lacrime della gigantessa Thokk o notizie della sua morte così che lo spirito del Dio Balder venga liberato da Hela.

Lo schermo di gioco è diviso in cinque zone. La parte superiore del monitor è occupata da una mappa dell'intero livello in cui si trova il personaggio. Quella in basso a sinistra, mostra lo stato e le caratteristiche del protagonista. In basso al centro compare una mappa dettagliata che mostra la zona ingrandita in cui si trova il giocatore. Figurano

Un particolare delle numerosissime icone che ci consentono di controllare il gioco. A sinistra troviamo le caratteristiche del nostro personaggio.

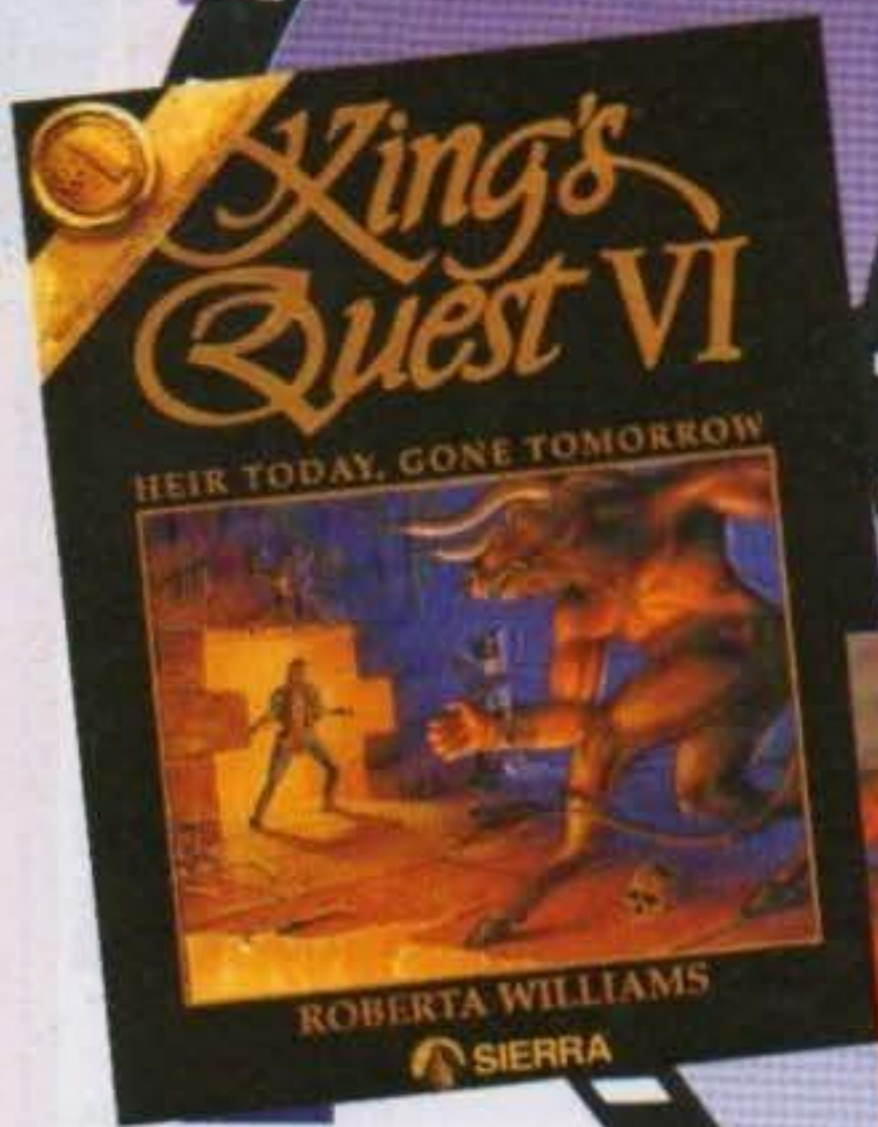
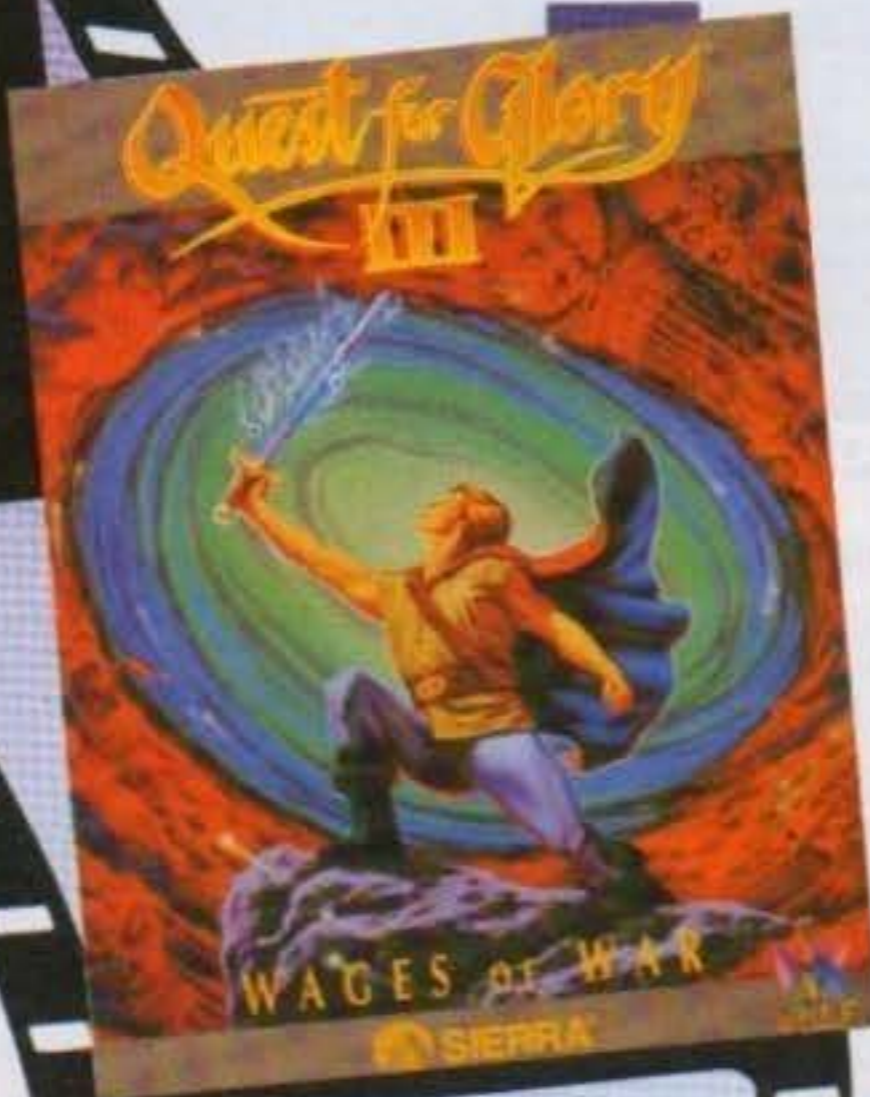
La grafica del gioco ricorda le prime avventure grafiche su Commodore 64, la sostanza però non delude affatto.

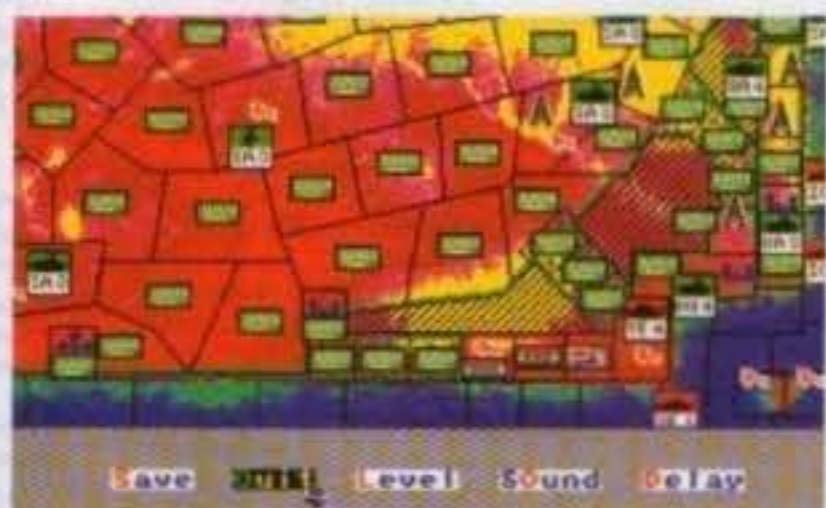
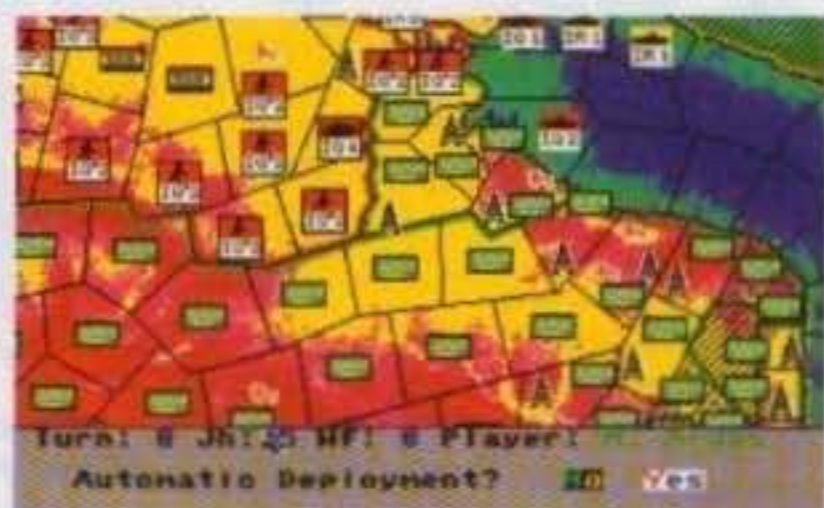
La rappresentazione dei vari edifici è quantomai schematica, un po' più di particolari non avrebbero certo guastato...

inoltre i pulsanti dei comandi, situati sul lato destro e una piccola area-messaggi situata nella parte più bassa dello schermo. Sebbene il personaggio possa essere scelto fra sei classi differenti, non è possibile agire direttamente sulle caratteristiche del personaggio, che sono invece determinate automaticamente dal computer. Tuttavia bisogna riconoscere che il gioco, va oltre le caratteristiche del personaggio tipiche degli altri RPG. Il protagonista può acquistare con l'esperienza altre capacità potenziali. Può quindi imparare a nuotare o ad usare il sesto senso o addirittura la telepatia. Può inoltre avere la capacità di resistere a diverse avversità sia naturali che sovrannaturali, può ad esempio resistere al caldo o al freddo, ma anche al veleno o alla pietrificazione.

Lo scorrere del tempo viene misurato, come nei giochi più classici, in turni di gioco. Gli spostamenti vengono effettuati clickando il mouse sui quadratini adiacenti e, in modo forse un po' troppo tradizionale rispetto al resto del gioco, ogni spostamento equivale ad un turno.

Simone Tedeschi

http://www.oldgamesitalia.net/
A COME AVVENTURA
S COME...SIERRA!
Come in un film,
meglio che in un film...
SPACE QUEST IV
ROGER WILCO
TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.
PC - LIT. 99.900
...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE
COMPLETAMENTE IN ITALIANO!
King's Quest VI
HEIR TODAY, GONE TOMORROW
ROBERTA WILLIAMS
SIERRA
Quest for Glory III
WAGES OF WAR
SIERRA
KING'S QUEST VI
NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC
QUEST FOR GLORY III
NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC
QUALITÀ LEADER GARANTITA
LEADER
SIERRA ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
CADARIO
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

A LINE IN THE SAND

Chi l'ha detto che la Guerra del Golfo è finita due anni fa? Saddam no di certo. Mentre nei cieli dell'Irak gli F-15 della Microprose abbattono un MiG al minuto, il governo americano persevera nella sua tradizionale politica del "più sono piccoli, più rischiamo di perderci la faccia". Come finirà? Scopritelo in questo gioco introduttivo della beholderiana SSI.

A tratti lo schermo appare davvero troppo caotico.

Le unità navali dislocate nel golfo possono bersagliare i nemici.

A Line in the Sand è un boardgame per 1-6 giocatori che ricostruisce su scala operazionale avvenimenti reali e ipotetici che hanno coinvolto la tribolata area del Golfo in questo inizio degli anni '90.

Tutti gli aspetti militari e diplomatici della crisi vengono simulati in modo semplificato e facilmente accessibile anche ai neofiti dei giochi di simulazione. La mappa di gioco raffigura il teatro mediorientale dalla Turchia allo Yemen passando per Israele, Iran, Iraq, Giordania, Egitto e tutti i paesi della penisola araba. Il terreno è diviso in aree che servono a determinare il posizionamento e il movimento delle unità militari. Queste raffigurano divisioni, gruppi aerei e *task force*navali (queste ultime solo se vengono utilizzate le regole opzionali).

L'obiettivo comune a tutti gli scenari proposti è la conquista di obiettivi strategici nemici: città, campi petroliferi, aeroporti ecc... Ciò può avvenire soltanto con le unità terrestri, mentre i mezzi aerei e navali forniscono supporto alle operazioni. Ogni unità terrestre può muoversi di due zone durante la fase di movimento e attaccare le unità nemiche adiacenti durante la fase di combattimento. Tra il movimento e il combattimento è possibile fare alzare in volo i nostri squadroni aerei e tentare di intercettare gli aerei avversari. Tutti i principali velivoli presenti nella regione sono rappresentati insieme a un punteggio che indica la capacità di attacco al suolo e di combattimento aria-aria.

Le unità navali si muovono di 8 zone di mare per turno. I gruppi portaerei sono a tutti gli effetti aeroporti mobili mentre i gruppi da battaglia sono più indicati ad appoggiare le operazioni di sbarco.

Il gioco base ricostruisce l'operazione "Desert Storm", ma gli scenari alternativi propongono situazioni verosimili e interessanti, come una nuova guerra arabo-israeliana e l'ipotetica continuazione di "Desert Storm" fino alle porte di Baghdad.

Lo scenario più interessante, però, è quello militare-diplomatico. Fino a sei giocatori umani o computerizzati si siedono intorno al computer e assumono il controllo di una delle nazioni principali. Ad ogni giocatore viene assegnato un obiettivo segreto, come in *Risiko* e la possibilità di effettuare durante la partita interventi diplomatici (discorsi pacifisti o forieri di guerra, mobilitazioni o iniziative di pace) che, incrociati con il tiro di un dado sull'apposita tabella, determinano l'evolversi della situazione sulla plancia di gioco (è dura proseguire una guerra quando tutta l'opinione pubblica si schiera contro il governo).

Vincenzo Beretta

Turn: 0 Jh: 5 Wf: 0 Player: Iran

Le forze si confrontano sul confine, gli iracheni si sono arroccati in difesa...toccherà alle nostre forze aeree schiodarli dalle loro posizioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Alisia Dragon	L.	69.000
Art Alive	L.	49.000
Bad o Man	L.	79.000
Bahama Senky	L.	79.000
Bare Kunckle	L.	79.000
Blak Out	L.	59.000
Crack Down	L.	69.000
Dahna	L.	59.000
Darwin 4081.1	L.	29.000
Dick Tracy	L.	49.000
Donald Duck	L.	69.000
F22 Interceptor	L.	79.000
Fantasia	L.	69.000
Fatal Rewing	L.	69.000
Fire Mustang	L.	59.000
Gain Ground	L.	39.000
Heavy Nova	L.	79.000
Hell Fire	L.	59.000
Hunter Yoko	L.	59.000
I Love Mickey Mouse	L.	79.000
Jewel Master	L.	69.000
Joe Montana II	L.	89.000
Ju Ju Legend	L.	59.000
Kageky	L.	69.000
Kid Chameleon	L.	89.000
Kungo Vapor Trail	L.	59.000
Leynos	L.	39.000
Merc II	L.	79.000
Magical hat	L.	49.000
Master of Monster	L.	79.000
Ninja Burai	L.	69.000
Phelios	L.	49.000
Runark	L.	59.000
Sangokushi	L.	69.000
Sd Varis	L.	89.000
After Burner II	L.	89.000
Altered Beast	L.	79.000
David Robins on Basketball	L.	75.000
Holyfield's Boxing	L.	99.000
Shining Darkness	L.	69.000
Sonic 2	L.	89.000
Space Battle Gomola	**L.**	**89.000**
Strider	**L.**	**69.000**
Super H.Q.	**L.**	**99.000**
Super Monaco GP II	**L.**	**75.000**
Super Real Basketball	**L.**	**75.000**
Super Shinobi	**L.**	**75.000**
Sword of Sodan	L.	69.000
Taikef - Ki	L.	69.000
Taruruto	**L.**	**69.000**
Taz Mania	**L.**	**99.000**
Thunder Pro-Wrestling	**L.**	**79.000**
Turbo Outrun	**L.**	**75.000**
Two Crude Duo	L.	69.000
Varis	L.	69.000
Wonder Boy 3	**L.**	**79.000**
World Cup Soccer	**L.**	**75.000**
Mega Panel	L.	49.000
Ishido	L.	49.000
Granada + 1	L.	69.000
Insector	L.	59.000
Darius II	L.	59.000
Elemental Master	L.	59.000
Joe Montana Footb.	L.	69.000
Junction	L.	59.000
Zoom	L.	69.000
Cyberball	L.	59.000
Final Blow	L.	79.000
The Faery Tale	L.	89.000
Curse	L.	59.000
Saint Sword	L.	59.000
Assolut Sult	L.	69.000
Dinolandn	L.	59.000
Zerowing	L.	69.000
Vermilion	L.	79.000
Midnight Resisten.	L.	79.000
Road Rash	L.	79.000
Batman	L.	79.000
Super Thunder B.	L.	69.000
Heavy Unit	L.	69.000
F1 Circus	L.	79.000
Whip Rush	L.	69.000
Aero Blaster	L.	69.000
Golden Axe II	L.	69.000
Verytex	L.	69.000
E - Swat	L.	79.000
Spiderman	L.	79.000
altri		telefonare

CONSOLLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Berlin Wall	L.	59.000
Buster Ball	L.	59.000
Donald Duck	L.	69.000
Eternal Legend	L.	59.000
Gear Stadium	L.	59.000
Gear	L.	49.000
Gotby	L.	49.000
Kinnectic Connection	L.	39.000
Kunichan	L.	59.000
Monster World II	L.	59.000
Pengo	L.	59.000
Putt & Putter	L.	59.000
Shanghai II	L.	49.000
Sonic The Hedgehog	L.	59.000
Hyper Pro Baseball	L.	59.000
Arliel	L.	49.000
G - LOC Air Battle	L.	59.000
Super Monaco GP	L.	69.000
Wonder Boy	L.	59.000
Magical Adventure	L.	59.000
Batman Return	L.	69.000
Chase HQ	L.	59.000
Shinobi	L.	79.000
Super Monaco G.P. II	L.	79.000
Aerial Assault	L.	49.000
Baseball 92	L.	59.000
Bare Knuckle	L.	69.000
Gambler	L.	49.000
Joe Montana Football	L.	59.000
Mahjohn Hao Pai	L.	59.000
Mickey Mouse III.	L.	69.000
Olympic Gold	L.	74.000
Outrun	L.	52.000
Shinobi	L.	69.000
Sonic 2	L.	79.000
Space Harrier	L.	62.000
Super Monaco GP II	L.	62.000
Tarot Hour	L.	49.000
altri		telefonare

CONSOLLE NINTENDO NES TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Kickle Cubicle	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Total Recal	L.	59.000
Big Foot	L.	59.000
North & South	L.	59.000
Low - G - Man	L.	59.000
Sky or Die	L.	59.000
Mission Impossible	L.	59.000
Salomon's Key	L.	59.000
Road Fighter	L.	59.000
Adventure of Lolo	L.	59.000
Top Gun "The Second M."	L.	59.000
Solstice	L.	59.000
Megaman	L.	59.000
World Cup Arch. Rivals	L.	59.000
Pin Bot	L.	59.000
the Guardian Legend	L.	59.000
Alpha Mission	L.	59.000
Solar Jetman	L.	65.000
The Hunt for Red Oct.	L.	59.000
Xevious	L.	59.000
Stealt	L.	59.000
Syar Wars	L.	59.000

CONSOLLE SUPER FAMICON CONSOLE SUPER NINTENDO TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Street Fighter II	L.	169.000
Actraiser	L.	119.000
Addams Family	L.	119.000
Battle Grand Prix	L.	119.000
Camel Try	L.	115.000
Contra	L.	129.000
Cyber Kinght	L.	125.000
Dinosaur Waes	L.	129.000
Dracula	L.	119.000
F1 Circus Limited	L.	139.000
Fire Pro-Wrestling	L.	135.000
Ghouls & Ghost	L.	125.000
Gun Force	L.	119.000
Gundam-V	L.	135.000
Haro Senki	L.	129.000
Hokuto-No-Ken 6	L.	149.000
Human Grand Prix	L.	145.000
Lemmings	L.	119.000
Magical Taruruto	L.	119.000
Mario Kart	L.	159.000
Mario World	L.	149.000
Parodius	L.	139.000
Populous	L.	99.000
prince of Persia	L.	139.000
Return of Double Dragon	L.	149.000
RPM Racing	L.	119.000
Sky Mission	L.	135.000
Super Cup Soccer	L.	119.000
Super Pang	L.	129.000
Super Tennis	L.	129.000
WWF Wrestle Mania	L.	119.000
altri.........		telefonare

CONSOLLE GAME BOY TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Roger Rabbit	L.	59.000
Super Stars	L.	59.000
Shangai	L.	59.000
Fist of the North Star	L.	59.000
Battle Toads	L.	59.000
Tennis	L.	59.000
World Cup	L.	59.000
Solar Striker	L.	59.000
Motocross maniacs	L.	59.000
Golf	L.	59.000
Robocop	L.	59.000
Wizards & Warriors X	L.	59.000
Salomon's Club	L.	59;000
Power Racer	L.	59.000
Gargoyle's Quest	L.	59.000
Spiderman	L.	59.000
The Uunt for Red October	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Revenge of the Gator	L.	59.000
Robocop II	L.	59.000
Terminator II	L.	59.000
Boulderdash	L.	59.000
Soccer	L.	59.000
Formula 1	L.	59.000
Snoopy	L.	59.000
Super Mario Land	L.	99.000
Mickey Mouse	L.	59.000
Duck Tales	L.	59.000
Tasmania Story	L.	59.000
Paperboy	L.	59.000
Addams Family	L.	59.000
Barbie	L.	59.000
Ghost Busters II	L.	59.000
Lupin III	L.	59.000
Ninja Turtles II	L.	59.000
Popeje	L.	59.000
altri		telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401 oppure scrivete al nostro indirizzo. I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

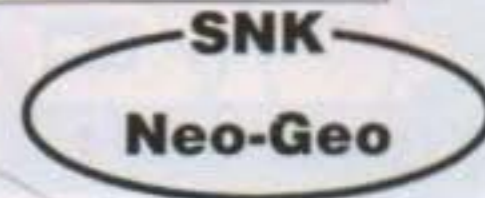
RICEVERETE IN REGALO UN OROLOGIO A CRISTALLI LIQUIDI PER L'ACQUISTO DI OGNI CARTUCCIA

PC Engine

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

http://www.oldgamesitalia.net/

RED BARON

Ritorna il Barone Rosso, ed è più deciso che mai a farci sputare sangue. D'accordo, è cambiata la piattaforma, ma le evoluzioni dei cavalieri del cielo rimangono pressoché invariate.

Genere Simulazione
Casa Sierra
Sviluppatore Dynamix

- Ottima rappresentazione storica
- Grande numero di opzioni
- Grande Longevità

- Forse troppo ripetitivo a lungo andare
- Frustrante al massimo della difficoltà

Versione MAC

Se si trattasse di una conversione di un gioco da sala, Red Baron meriterebbe il massimo dei voti. La versione per Mac è pressoché identica a quella del PC (di quella Amiga preferiremmo non parlare), stesse caratteristiche, stesso realismo e, anche se può sembrare dispregiativo, stessa grafica (è possibile giocare solo con macchine a colori). Una nuova versione decisamente fedele all'originale, il che garantisce lo stesso divertimento del suo predecessore. Però anche sulle macchine più potenti, pur scegliendo l'opzione "Large Screen", lo schermo d'azione non occupa tutto il video, il che potrebbe risultare soccante per molti giocatori. Richiesti 2 mega di Ram con System 6.x e 3,5 con il System 7.0. Supportato il joystick Gravis.

K VOTO

930 MAC

G
QI
A
FK

Red Baron si può considerare un classico per quel che riguarda la simulazione dei duelli aerei della prima guerra mondiale. Completo, molto curato ed estremamente giocabile. Forse potrà sembrare eccessivamente difficile con tutte le opzioni selezionate nello schermo di realismo, ma bisogna considerare che nella realtà era davvero arduo riuscire ad andare in missione e ritornare a raccontarlo per più di qualche mese. Questo titolo Dynamix è sicuramente uno dei più riusciti e saprà appassionare i possessori di Macintosh così come entusiasmò i giocatori muniti di PC a suo tempo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Per molti, *Red Baron* era sicuramente il miglior simulatore di volo dedicato alla Prima Guerra Mondiale e, se non il migliore, sicuramente il più completo. Per chi non dovesse ricordarselo, il titolo della Dynamix dava la possibilità di volare per le due fazioni che si erano rese protagoniste sul fronte occidentale in quegli anni. Permettendo di farlo su più di venti areoplani diversi. Tutti con il cruscotto originale e con un'ottima ricostruzione grafica delle caratteristiche fisiche, dalle ali alla fusoliera.

Il punto di forza del gioco, che approda ora su Mac, è sicuramente il pannello di realismo, che lascia al giocatore l'opportunità di scegliere il livello di difficoltà, in base all'aggiunta o alla sottrazione di elementi che rendono il gioco più vicino alla realtà. Per esempio, si può decidere di avere a disposizione munizioni in numero illimitato, oppure evitare che il sole diventi un punto cieco quando gli si vola contro, o ancora che l'eccessiva altitudine non blocchi il carburatore. Quando tutte queste opzioni vengono selezionate come attive, la sensazione di volo è davvero unica ed estremamente reale.

Altro elemento che rende *Red Baron* decisamente vicino a ciò che si prefigge una simulazione, è l'assoluta precarietà degli aerei di quel tempo. A differenza di molti giochi in cui è necessario abbattere un certo numero di punti resistenza di un apparecchio per avere la meglio di un avversario, in *Red Baron* è possibile che un colpo fortunato colpisca il pilota, oppure un punto critico dell'aereo facendolo precipitare. Naturalmente questo può capitare tanto a voi quanto ai vostri avversari, cioè, se con buona fortuna si riesce a far esplodere un aereo nemico con un paio di raffiche, può capitare che tre o quattro passaggi nemici colpiscano a morte il nostro pilota.

Le missioni che vengono presentate sono numerose, anche se alla lunga possono sembrare piuttosto ripetitive, ma d'altronde anche in guerra era così. Ci sono attacchi a palloni frenati, missioni di ricognizione, di bombardamento, di caccia o di difesa. La possibilità di combattere per tutta la durata della guerra rende il gioco decisamente longevo e pressocché impossibile da finire se non grazie ad abilità di sopravvivenza superiori alla media. Inoltre è possibile combattere missioni storiche o combattere testa a testa con un asso del passato.

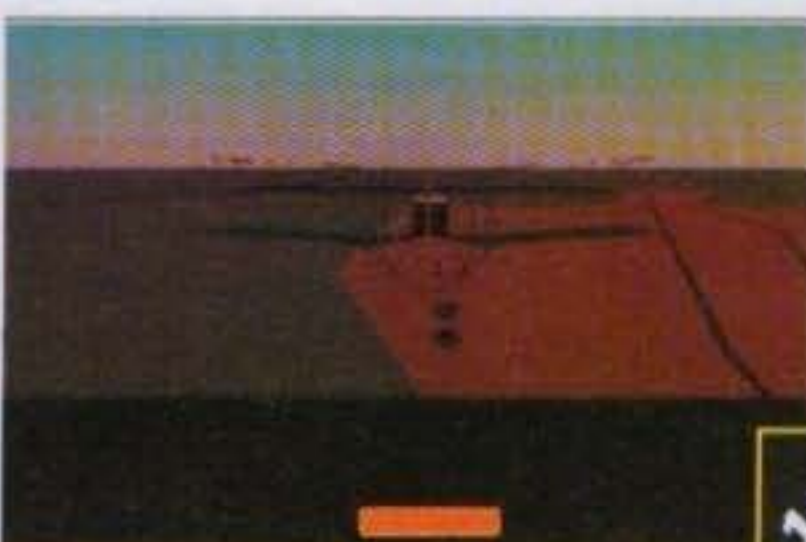
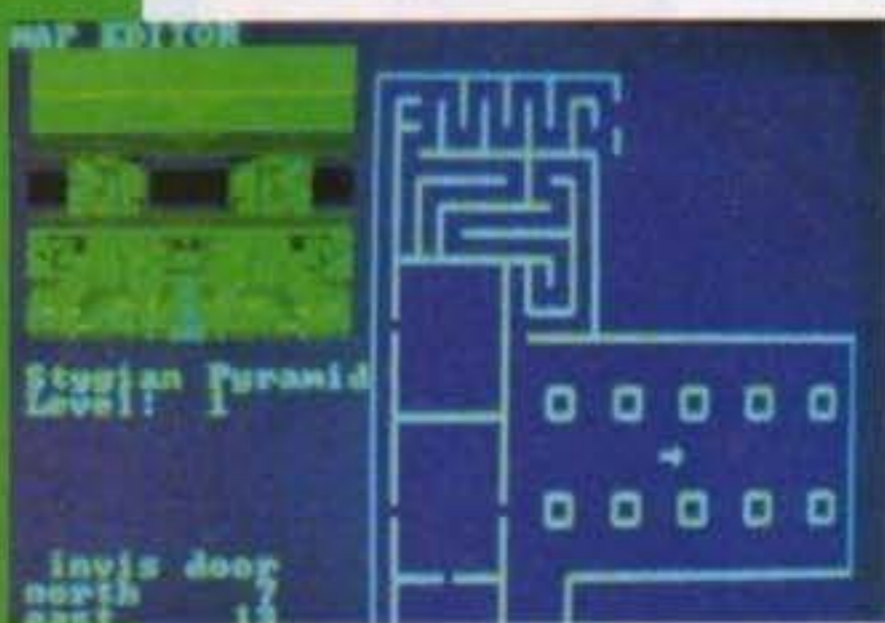
Non sono state dimenticate le promozioni e le medaglie, ma bisognerà essere davvero in gamba per riuscire a fare carriera nei corpi di aviazione di quel tempo.

Il gioco in ogni caso non dimostra i suoi anni, anche perché è il primo che tratta un simile argomento per Macintosh e perché non ne sono usciti altri alla sua altezza per nessun altro formato, forse è eccessivamente realistico per coloro che preferiscono simulazioni più rilassanti, ma è sicuramente un ottimo titolo per i veri appassionati del periodo.

Giorgio Baratto

Il pannello di realismo, il vero cuore del gioco.

Siamo stati colpiti da un nemico che avevamo in coda.

I cruscotti degli aeroplani sono riprodotti alla perfezione.

Il dettaglio esterno non è eccezionale ma il realismo...

LEGEND OF VALOUR

894 AMIGA
G 9 QI 8 A 6 FK 9

US Gold - Amiga

Legend of Valour non è il solito gioco di ruolo dove, al comando di un gruppo di uomini, bisogna liberare il regno di Britannia (tanto per citarne uno a caso) dal terribile Pinco Pallino. Qui le cose sono un po' diverse: il giocatore impersona un povero disgraziato ridotto sul lastrico sulle cui spalle gravano i soliti problemi di chiunque si trovi in tali condizioni, ovvero dove andare e come sfamarsi. Sarà, quindi, vostro compito risolverli, guidando questo insolito eroe lungo la città di Mitteldorf e svolgendo i più svariati compiti, dal facchinaggio al derubare i passanti.
Rispetto alla versione MS-DOS (recensita nel numero di Dicembre), la versione Amiga denota un sensibile calo nei colori, ma un'incredibile fluidità nello scrolling della visuale 3D. Anche su un'Amiga normale non è necessario ridurre i dettagli o la grandezza della finestra a dimensioni microscopiche. Naturalmente non risentirà di alcun problema chiunque possieda una scheda acceleratrice. Anche un 68020 a 16 MHz è sufficiente per godere della massima definizione grafica senza perdere in fluidità. Il gioco, infine, risiede su quattro dischi (pochi, se si considera la "profondità" del gioco) ed è installabile su HD, operazione caldamente consigliata a chiunque ne abbia la possibilità. Questo non vuol dire che gli accessi da disco siano di una lentezza esasperante, ma che le frequenti attese da caricamento spezzano, troppo spesso, l'atmosfera che si viene a creare. Insomma, un singolare gioco di ruolo consigliato ai fanatici del genere e non.

THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET

860 AMIGA
G 6 QI 8 A 6 FK 7

Interplay, Amiga

È finalmente arrivato anche per gli utenti Commodore il Construction Set della Interplay basato sull'universo di Bard's Tale. Si tratta di un editor di avventure, nello stile dei titoli precedenti della serie, molto interessante, ricco di opzioni semplici e alla portata di un "clic" del mouse. È possibile creare oggetti (tesori, armi, armature, oggetti magici...), incantesimi (di attacco, di cura, di divinazione...), mostri (con caratteristiche completamente diverse tra loro), personaggi giocanti e non giocanti ed effetti speciali, e, naturalmente, mappe, dungeon, città e luoghi specifici dell'avventura in costruzione. Per cominciare a creare l'avventura vera e propria sono necessari, tuttavia, uno o più dischetti formattati. Il Construction Set include decine di immagini animate da abbinare a mostri o oggetti, e molti tipi di motivi grafici diversi per i muri dei dungeon o le case delle città. Il gioco richiede 1 Mb di Chip RAM e, possibilmente, due disk drive o l'hard disk. Purtroppo non è compatibile con il nuovo Amiga 1200 e agli utenti del chipset AA non resta che sperare che la Interplay preveda una futura versione "aggiornata" dell'editor. Naturalmente le avventure create con questo *BTCS* sono completamente compatibili con le avventure ufficiali di *Bard's Tale*. All'interno del *BTCS* è incluso il primo dungeon di *Bard's Tale I*, che è possibile giocare, facendo pratica e imparando i trucchi del mestiere.

WAXWORKS

Accolade, Amiga

Qual è il segreto della scomparsa di vostro fratello gemello, persosi in una fredda grotta abitata solo da pipistrelli? Cosa c'è dietro alla misteriosa morte di vostro zio e alla scomparsa del suo cadavere? E quali oscuri misteri si celano tra le impressionanti statue del suo Museo delle Cere? Questa nuova avventura della Accolade ha il pregio di avere un'ambientazione molto varia, dato che oltre al Museo delle Cere, si svolge in altri quattro scenari a cui si può accedere entrando, letteralmente, nei diorami delle statue di cera: un'oscura piramide egiziana, la Londra vittoriana di Jack lo Squartatore, un cimitero affollato di zombi e una miniera in cui si nasconde un mostro in odore di Lovecraft. La grafica e il sonoro sono ben curati e fanno entrare subito il giocatore in un'atmosfera cupa e opprimente...anche se alla lunga i motivetti musicali possono risultare un po' noiosi. L'interfaccia utente, invece, non è particolarmente innovativa (tranne forse per la sezione di gestione degli oggetti che possono essere presi con il puntatore e messi direttamente nella nostra finestra di equipaggiamento) e a volte le opzioni possibili sono poche; questo alla lunga risulta un po' frustrante.
Altro particolare interessante è che se togliete un oggetto da una stanza, se uccidete un nemico o rompete una barriera di vetro, tutti i particolari rimarranno memorizzati graficamente, dando un'impressione di buon realismo. Nel complesso un gioco vario e molto divertente.

INCA

Cocktel Vision - PC CD-ROM

Il gioco francese, in questa versione per CD-ROM, viene migliorato dal punto di vista dell'audio, veramente strepitoso, in quanto tutta la colonna sonora è registrata su una traccia audio del CD. Le differenze si notano già dall'introduzione, identica a quella che conosciamo per quanto riguarda la grafica ma accompagnata da un originale brano con sonorità andine e qualità digitale. Anche le sezioni parlate sono state registrate su di una traccia audio; è un vero peccato che non siano state previste traduzioni come nel caso dei sottotitoli.
Chi è convinto di non occupare spazio su hard disk con i programmi su CD-ROM resterà deluso dal momento che in fase di installazione viene richiesta la creazione di un'area di swap di dimensioni variabili da 7 a 33 Mb. Il tempo di accesso è inversamente proporzionale allo spazio occupato su disco fisso; scegliendo 7 Mb è necessario attendere prima di ogni sezione la copiatura dei dati da CD-ROM ad hard disk, una soluzione, peraltro, più che accettabile.
Per quanto riguarda la grafica non è cambiato nulla rispetto alla già eccezionale versione su dischi. Lo stesso discorso vale per i pregi e i limiti del gioco: veramente notevole per quanto riguarda gli aspetti tecnici ma relativamente poco coinvolgente a causa della scarsa originalità delle varie sezioni, spesso palesemente ispirate ad altri software.
Abbastanza limitata la longevità; il sistema di password consente un rapido completamento del gioco.

ECCO the Dolphin

Dalle profondità dell'oceano al vostro Mega Drive in due colpi di pinna: *Ecco* il delfino è deciso a farsi strada tra ricci supersonici, volpi a due code e cani delle meraviglie. Riuscirà il cetaceo a creare scompiglio nel bestiario della Sega?

Beh, se non altro *Ecco* ha il merito di aver bloccato completamente il lavoro qui in redazione il giorno che ci è stato recapitato, creando capannelli di redattori e imboscati vari, nel tentativo di ammirare le evoluzioni del delfino. Anticipando il giudizio finale, ci si può riferire tranquillamente a *Ecco* in termini di capolavoro, senza timore di essere smentiti anche in una sola delle voci che compongono la definizione di "ottimo gioco".

Grafica? Probabilmente la migliore mai vista su un Mega Drive. Sonoro? I timbri puliti del 16 bit Sega sono sfruttati a fondo per produrre una specie di nenia ipnotica, un canto delle sirene digitale che ricorda a un primo ascolto le atmosfere di Brian Eno. Oltretutto gli effetti sonori sono qualcosa di tangibile, tanto sono realistici...basta sentire l'infrangersi del corpo di Ecco sulle onde, quando questo si immerge dopo uno spettacolare salto in superficie, e si rimane estasiati.

Grafica

Sonoro

Gioco

Tutti gli orpelli estetici valgono comunque poco se alla cura posta nell'aspetto del gioco non corrisponde una adeguata giocabilità. I volitivi programmatori hanno fatto addirittura di più, implementando un metodo di controllo incredibilmente istintivo e un bilanciamento del livello di difficoltà dalla caratura certosina.

Ma la parte più interessante di *Ecco* è l'ambientazione e il (determinante) fattore originalità, che di questi tempi è più raro di un politico senza avvisi di garanzia.

A sorreggere le peripezie subacquee di *Ecco*, sta infatti una trama ambientalista e affascinante, che vede il vostro delfino vagare per 27 livelli nel tentativo di ricongiungersi al branco, al semplice scopo di non morire.

È noto infatti che questi cetacei preferiscano abbandonarsi all'inedia più totale piuttosto che rimanere isolati e privi della essenziale possibilità di comunicare con i propri simili.

La struttura di gioco è inoltre abbastanza particolare, richiama da vicino un'avventura dinamica ma possiede quell'indefinibile "quid" in più che rende *Ecco* unico. Interagire con l'ambiente sottomarino e con le varie presenze che lo popolano è quanto mai utile, ma ovviamente non tutti i "coinquilini" che incontrerete saranno ben disposti nei vostri confronti: le meduse, i pesci palla (che si gonfiano sfoggiando un pericoloso servizio di aculei velenosi), i vermi marini (che vi afferrano e non vi mollano facilmente) e la piovra gigante andranno infatti evitati come la peste o al limite distrutti a forza di potenti nasate in rincorsa, anche perché rimanere intrappolati potrebbe risultare fatale: *Ecco* infatti non è un pesce, e ha bisogno di costanti rifornimenti d'aria, che possono essere effettuati salendo in superficie, nelle sacche stagne delle caverne sottomarine oppure costringendo delle tenaci ostriche giganti a rilasciare il prezioso ossigeno.

La parte più interessante di Ecco è l'ambientazione e il (determinante) fattore originalità

Dalla sua, il nostro delfino ha la possibilità

Per superare la malefica piovra dovrete nuotare molto lentamente fra i suoi otto tentacoli, attenzione perché la minima disattenzione potrà costarvi molto, ma molto cara.

(sx) La varietà dei paesaggi marini è notevole. In alcuni casi sembra quasi di muoversi attraverso un mondo generato utilizzando tecniche frattali.

(in basso a sx) I massi possono essere spostati grazie al nostro sonar ultra-potente.

(in basso) Il nostro amico delfino sembra impegnato a nutrirsi di alghe, forza che ci sono degli altri delfini in pericolo!

http://www.oldgamesitalia.net/

DELFINI FAMOSI

Ecco è solo uno dei delfini passati alla celebrità per imprese memorabili. Ecco un breve elenco (scusate il gioco di parole, ma con un titolo così...) dei delfini più significativi di questo secolo:

POPPY-protagonista di una squallida serie di telefilm degli anni 70, questo animale era probabilmente l'attore più dotato dell'intero cast

ZOOM-La classica pigmentazione albina della pelle di questo delfino è dovuta alle ingenti quantità di cioccolato bianco ingerito in dieci anni di spot televisivi.

DOLPHIN DOS-nota cartuccia sprotettrice per C64 in commercio nell'89. La prima serie aveva un bug nelle Rom. Ayeah!

GOEBBLES- delfino di Hitler durante il periodo nazionalista della Germania. Intendo quello di quaranta anni fa.

di lanciare impulsi ad onde per comunicare con gli occupanti del mondo sommerso, e questa possibilità torna utile in almeno tre casi: lanciare un impulso e poi catturare l'onda di ritorno fa infatti apparire sullo schermo una mappa dei paraggi in cui si trova Ecco, comodo per orientarsi e per trovare rapidamente dei punti in cui rifornirsi d'aria.

Se l'impulso tocca un Glyph, ovvero un enorme cristallo sommerso, possono succedere due cose: o il Glyph risponde all'impulso con un indizio su come risolvere certi enigmi, oppure un passaggio prima precluso da un altro Glyph diverrà agibile, in genere è sempre quello più vicino al Glyph che avete interpellato. Infine, se usate gli impulsi su altri delfini smarriti, otterrete informazioni sul branco o delle semplici quanto dolci risposte, vagamente poetiche, per non dimenticarsi della bellezza della natura anche in un contesto tecnologico e (secondo alcuni) freddo come quello del videogioco.

Tiziano Toniutti

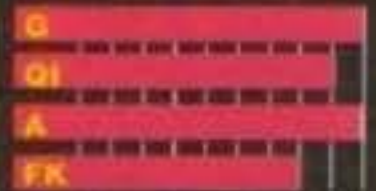
Quell'insieme di conchiglie appuntite ci deve mettere in guardia. Attraversarle non sarà per niente facile. Usate il sonar!

Genere Ecologico
Casa Sega
Sviluppatore Novotrade

• longevità incalcolabile (27 livelli enormi pieni di enigmi!)
• Grafica e sonoro sono fuori dal mondo, l'animazione del delfino è stupefacente
• È bello!

•Per quanto sia bello, non piacerà a chi non ama usare il cervello nei videogiochi. Comunque, questo è un postulato valido per ogni programma, anche per i K parametri, quindi...

Versione MegaDrive

Per ora *Ecco the dolphin* è disponibile solo per il 16 bit Sega, e al momento di andare in stampa nulla si sa di versioni per Master system o Game Gear. *Ecco* è senza dubbio al livello dei più spettacolari titoli per Mega Drive, anzi, probabilmente è uno dei migliori giochi mai apparsi per questa console. Ripetute volte abbiamo pensato di avere di fronte una macchina più potente del MD mentre giocavamo ad *Ecco*, e siamo veramente convinti che questa volta i programmatori della Sega abbiano davvero raschiato in fondo ai chip grafici e sonori della console, offrendoci un prodotto difficilmente comparabile con qualcosa di già visto, anche da un semplice punto di vista tecnico.

Un titolo sconvolgente come *Ecco* non dovrebbe mancare nella ludoteca di ogni possessore di Mega Drive che si rispetti, ammesso però che il suddetto possessore apprezzi giochi un po' più impegnativi, e non intendo solo in termini di livello di difficoltà, di cose tipo *Alien 3*, senza nulla togliere a quest'ultimo titolo. In realtà il Mega Drive è nato come console dedicata prettamente agli arcade, e un gioco un po' ibrido come *Ecco* potrebbe indisporre qualcuno o addirittura annoiarlo. Secondo noi, *Ecco* è "quasi" il miglior gioco mai uscito per Mega Drive, da questo il fioccare dei bollini speciali, ma non è detto che il delfino digitale piaccia a tutti, in virtù di una complessità di gioco decisamente superiore alla media dei giochi Sega e di un impegno mentale richiesto non indifferente. Un titolo decisamente poco commerciale per una macchina votata esattamente all'opposto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

(dx) Per abbattere quel cumulo di massi dovremo ricorrere a quella conchiglia a spirale, trasportandola sul nostro muso.

(in basso) Per sopravvivere a lungo sottacqua dovremo sfruttare al massimo le sacche d'aria presenti fra gli scogli.

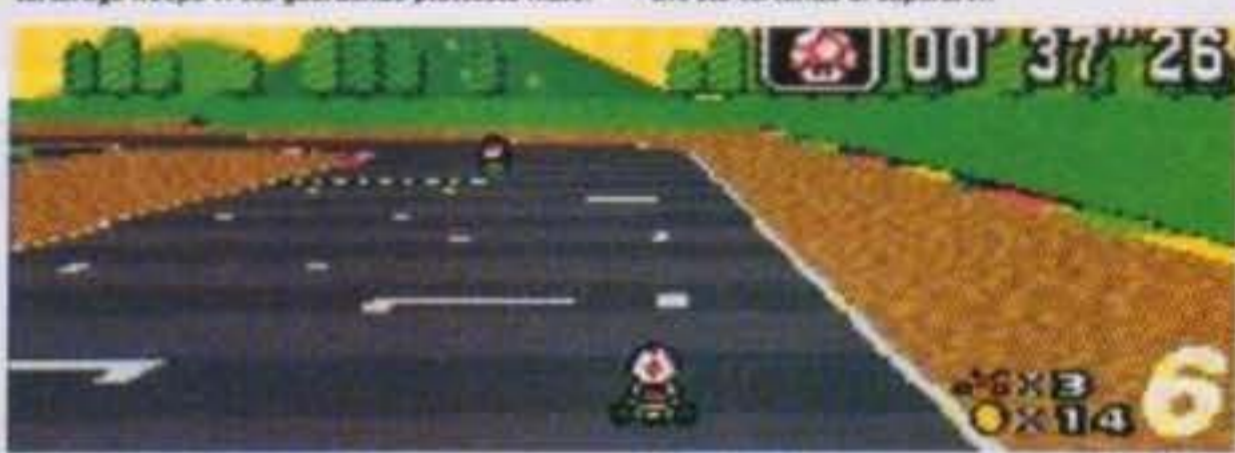
(in basso a dx) Quell'anello di stelle marine dovrà essere sospinto, tramite il sonar, verso un punto particolare dello schermo, se vogliamo farcela.

Un altro oggetto che deve essere sospinto, questa volta a forza di spinte con il muso. La risoluzione dei problemi di *Ecco* è spesso affidata a soluzioni di questo tipo.

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO KART

Alla partenza c'è sempre un po' di confusione! La tartaruga Koopa vi sta guardando piuttosto male!

State per tagliare il traguardo... Occhio a Mario che sta cercando di superarvi!

Passano sempre mesi e mesi tra l'uscita di una cartuccia targata Nintendo e l'altra. Ma se tale attesa viene ricompensata da un vero K-apolavoro (vedi *Zelda 3* o *Super Mario World*) non possiamo certo biasimarli. Potrà mai deluderci questa nuova avventura dell'idraulico più famoso del mondo?

Questo percorso è uno dei più impegnativi...! Dovete stare attenti a non tagliare troppo strette le curve e a non cadere nella lava.

Questa volta il nostro idraulico preferito ha lasciato l'ambiente dei giochi a piattaforme per quello delle corse automobilistiche, ma non corse qualsiasi: i Go-Kart (sapete, quelle casse di frutta con 4 ruote, un motore e un volante). Appena inserita la cartuccia vi renderete subito conto che non avete davanti a voi UN solo gioco, ma bensì TRE. Potrete infatti scegliere se partecipare a un vero campionato, se competere contro un altro concorrente su un singolo circuito, o se sfidare in duello un'altro concorrente su un circuito speciale a forma di arena (a mio parere la parte più divertente).

Le animazioni dei protagonisti sono da morir dal ridere, sia durante le gare che durante gli intermezzi

In modo "Campionato", il vostro obiettivo sarà ovviamente di riuscire a vincere tutte e 3 le leghe a disposizione. Ogni lega è suddivisa in 5 gare (ognuna lunga 5 giri) tutte ambientate nei vari mondi di *Super Mario World*, con le conseguenti trappole e caratteristiche. Alla fine di ogni gara vi verrà assegnato un punteggio in base alla vostra posizione al taglio del traguardo. Se riuscirete nell'impresa di trionfare nelle tre leghe, potrete addirittura gareggiare in una quarta lega tutta speciale.

In modo "Corsa singola", il vostro obiettivo sarà quello di tagliare il traguardo prima del vostro avversario, e questo con qualsiasi mezzo, onesto o no! Infine, nel modo "Duello", dovrete cercare di colpire tre volte il vostro rivale sfruttando i vari bonus che potrete raccogliere nei labirinti delle varie arene (sono 4 in totale).

Prima di gareggiare, però, dovrete scegliere a che categoria partecipare (50cc o 100cc) e che pilota impersonare tra ben 8 note figure del mondo di Mario. Vale a dire: gli inseparabili Mario & Luigi, la principessa Toad, il malefico Bowser, il drago Yoshi, Donkey Kong junior (Sì! Sì! È proprio lui!!!), il simpatico funghetto Toad o la tartaruga Koopa. Naturalmente, ogni corridore ha le sue caratteristiche (velocità, accelerazione, tenuta di strada, peso, ecc...) e dovrete scegliere quello che più si addice al vostro stile di guida.

Tutto questo sarebbe già divertente di per sé. Ma sapete benissimo che la parte migliore in questo genere di giochi è vincere nel modo più scorretto possibile, vale a dire usando qualche bonus per migliorare le vostre capacità o per intralciare gli altri. Ovviamente i programmatori della Nintendo non potevano omettere tali opzioni e ce ne sono proprio per tutti i gusti. Infatti, sui percorsi, troverete per terra i famosi cubettini bonus, tipici della saga di Mario, che se verranno investiti vi regaleranno varie opzioni quali: funghi turbo, stelle di

http://www.oldgamesitalia.net/

PERSONAGGI

MARIO: È piuttosto veloce, e curva bene. È il personaggio base, avendo valori medi in tutte le caratteristiche.
LUIGI: Il degno fratello di Mario! Gli assomiglia moltissimo...
Principessa Toad: Il suo kart ha proprio un'aderenza eccezionale. Il mezzo ideale per chi ha dei problemi in curva.
YOSHI: Ha un'ottima accelerazione e una buona aderenza. È ottimo per i principianti.
BOWSER: È molto veloce e il suo peso gli permette di buttare fuori strada i concorrenti senza farsi troppi problemi. Peccato per la sua inerzia!
DONKEY KONG JR: Probabilmente ha il kart più veloce di tutti, peccato che per l'aderenza sia un'altra storia.
KOOPA: Non è molto rapido ma curva benissimo. È anche abbastanza leggero il che in caso di scontro non va molto a suo vantaggio.
TOAD: È piuttosto simile a Koopa anche se ha una migliore accelerazione.

(sx) Ecco il punteggio finale della gara. Se non siete arrivati tra i quattro primi dovrete ripeterla.

(dx) Toad è leggermente fuori strada mentre Bowser si becca un testacoda ben meritato!

Yoshi sembra lanciato come un missile sul questo pontile. E' il momento giusto per mollare una buccia di banana. Bowser invece si sta godendo una bella passegiata lungo la riva del lago.

invincibilità, gusci da scagliare addosso all'avversario, banane da lasciarsi dietro per il prossimo concorrente, temibili gusci rossi telecomandati, monete per incrementare la vostra velocità e resistenza, ecc....

Il tocco finale dei programmatori è la classica ciliegina sulla torta, permettendovi di visualizzare sulla metà inferiore dello schermo, inattiva quando giocate da soli, uno specchietto retrovisore gigante o la mappa del circuito con le posizioni dei vari concorrenti.

Per quello che riguarda la giocabilità non ci si può proprio lamentare. I personaggi rispondono benissimo ai comandi e la scelta dei tasti del joypad si rivela essere ottimale. I vari tipi di terreno hanno un coefficiente di aderenza diverso e, con un po' di allenamento, si riescono a compiere manovre veramente acrobatiche (soprattutto sul ghiaccio!).

Dal punto di vista tecnico, si vede subito che la grande fonte di ispirazione è stato uno dei titoli precedenti: il mitico *F-Zero!* Il gioco riprende lo stesso tipo di visuale (da dietro il corridore) e la stessa tecnica di rappresentazione (bitmap e Mode7). Ma la grande novità sta nel fatto che questa volta potrete giocare in due contemporaneamente, ognuno sulla propria metà di schermo e questo senza alcun rallentamento, indipendentemente da tutte le rotazioni e gli altri effetti speciali ormai comuni nel Mode 7 (merito anche del coprocessore presente nella cartuccia).

Genere Corsa
Casa Nintendo
Sviluppatore Interno

- Una giocabilità fantastica
- Il modo due giocatori

- Magari più circuiti...
- Da soli il gioco perde un po' del suo interesse

Versione SNintendo

Bisogna ammettere che questa volta l'hardware specifico del Super Nintendo è stato messo a frutto proprio bene. Ci si rende finalmente conto delle fantastiche potenzialità del Mode 7 e dei suoi effetti speciali quali rotazioni e zoom. Anche se la cartuccia e di soli 4 Mbit i programmatori sono riusciti a farci stare un'incredibile quantità di dettagli. La presenza di un coprocessore DSP colma pienamente l'apparente lentezza della CPU e ne è prova l'impeccabile funzionamento del modo a due giocatori, dove non rallenta un pixel. Il sonoro, anche se non eccezionale, si adegua benissimo al tipo di gioco, con degli ottimi effetti sonori tratti direttamente da *Super Mario World*.

K VOTO

920 SNintendo

Se prima, aspettavamo con ansia le 6 del pomeriggio (ora alla quale noi stacchiamo...) per fare il solito torneo a *Sensible Soccer*, ora sussiste un dilemma...! *Sensible* o *Mario*? Abbiamo abilmente risolto questo problema giocando ad entrambi! Tutto questo per dirvi che ogni appassionato di corse automobilistiche che si rispetti non può, umanamente parlando, privarsi di questo capolavoro che deve assolutamente far parte della ludoteca di ogni possessore di SNES!

Il gioco è abbastanza rapido (pur se inferiore a *F-Zero*), anche se questo dipende ovviamente dalla cilindrata prescelta (50cc, 100cc oppure 150cc, se siete riuscite a completare tutte le leghe in 100cc). La grafica è un altro punto forte del gioco, riprendendo in stile fumettoso, tutti i vari personaggi della saga di Mario. Le animazioni dei protagonisti sono da morir dal ridere, sia durante le gare che durante gli intermezzi. Il sonoro non è da meno con tutte le musiche e gli effetti sonori di *Super Mario World*.

Alex Pasetto

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN'S GAMES

ANCORA NOVITA' PER ATARI ST !!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO
DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI :

LETHAL WEAPON--BILLARD AMERICAIN--D_DAY
DREAM TEAM--GOBLIINS II--GUY SPY
SENSIBLE SOCCER 92/93---STREET FIGHTER II
INDY 4 ACTION--GRAND PRIX MICROPROSE
SHADOW WORLDS--WWF II--TRANSARTICA

HARDWARE

COMPLETE COLOR SOLUTION_digitalizzatore in tempo reale
POWER SCANNER_ hand scanner 256 grigi + software ocr

VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE:
GAMEBOY-LYNX-MASTER SYSTEM
GAME GEAR-ATARI XE-7800-2600-
MEGADRIVE-NINTENDO-SUPERNES

VENDITA INGROSSO/MINUTO . EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

ASTIGAMES

Tutte le ultime novità per:

SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza
in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

PADOVA

Vendita anche per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

PC Compatibili

PC386sx 33Mhz 2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.500.000
PC386dx 64Kcm 33Mhz 4Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.800.000
PC386dx 128Kcm 40Mhz 4Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	1.900.000
PC486dx 128Kcm 33Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	2.500.000
PC486dx 256Kcm 50Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	3.100.000
PC486dx2 256Kcm 50Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	2.900.000
PC486dx2 256Kcm 66Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb Tseng	3.400.000

LINEA MONITOR

Monitor monocromatico B/N 14"	190.000
Monitor colore 14" 1024x768 0.31 low radiance	490.000
Monitor colore 14" 1024x768 0.28 low radiance	550.000
Disponibile linea Sampo	telefonare
Disponibile linea NEC	telefonare

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk, 2 Seriali, 1 Parallela,
Disk Drive 3" 1.4Mb, Tastiera estesa, Mouse 3 tasti

NB: I prezzi dei PC possono subire delle variazioni causa fluttuazioni dollaro.
PER ALTRI TIPI DI CONFIGURAZIONE TELEFONARE.

Accessori PC

Multimedia Kit PERSONAL (SBpro+CDrom+7cd+casse audio)		1.050.000
Multimedia Kit BUSINESS (SBpro+CDrom+6cd+casse audio)		1.100.000
SoundBlaster PRO2		280.000
SoundBlaster PRO 16bit	new	telefonare
VideoBlaster + Action	new	600.000
Handy SCANNER 400dpi 262.144 colori + OCR	new	650.000
Modem/Fax 9600/9600 PROLINK esterno con prg. WinFax	new	700.000
Modem/Fax 2400/9600 PROLINK pocket (ideale per notebook)		350.000
STREAMER 250Mb + cart. 120Mb	new	590.000
SYQUEST int. 44Mb + contr.scsi + cart. 44Mb	new	890.000
SYQUEST est. " " "	new	990.000
Notebook (Bondwell - Zenith - etc...)	special price	telefonare
Adattatore VGA to PAL DemoKey	new	230.000
Schede rete 16bit ethernet	new	280.000
Dischetti bulk HD	new	1.200cad
Dischetti marcati HD	new	1.500cad
Simm 1Mb 70ns		75.000
Simm 4Mb 70ns		290.000
Scheda SVGA S3 (accelera Windows fino a 25 volte) 32.000 col.	new	490.000
Joystick Albatros per PC a microswitch	new	60.000
Casse audio per SoundBlaster	new	45.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutte la parti PC

GVP Point *Gli unici a Padova*

Linea Commodore

DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA COMPUTERS COMMODORE

Kickstart 1.3 per A600	88.000
Espansione 1Mb per A600	130.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Opal Vision scheda grafica 24bit	telefonare
GVP scheda multimediale A2000/3000	telefonare
GVP scheda acceleratrice 68030 25/40/50Mhz	telefonare
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500+	85.000
KickStart 2.0 per A500	95.000
Scanner 256 toni di grigio	280.000
Controller Roctec 0Mb + HDD 45Mb	720.000
GVP A530 turbo 68030 40Mhz per A500	telefonare
GVP Phone Pack FAXboard per A2000/3000/4000	telefonare
Joystick Albatros	34.000

VASTA DISPONIBILITA' DI SOFTWARE

PREZZI SPECIALI
PER ISTITUTI TECNICI E STUDENTI
ASSISTENZA HOT-LINE
CONSULENZE E PREVENTIVI GRATUITI

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche questo mese siete giunti ai TNT, l'esplosivo angolo di trucchi, soluzioni e gabole varie curate da Paolo Paglianti: nelle prossime pagine troverete le soluzioni di Alone in the Dark, Curse of Enchantia e Might & Magic 4. Avete bisogno di un consiglio? Telefonate il venerdì dalle 18:00 alle 19:00 (al numero 02/33100413) e l'irresponsabile dei TNT sarà lieto di aiutarvi. Se invece avete un modem, potete collegarvi a Ultimo Impero (02/ 55302337), la BBS con l'Area Kappa!

ALONE IN THE DARK

Mai una villa è stata fonte di tanti guai ectoplasmatici. Chi può aiutare un povero investigatore che cerca di guadagnarsi il pane onestamente o una leggiadra donzella che cerca di scoprire i terribili segreti di Derceto? Ma i TNT di Kappa, naturalmente! Prima di iniziare, vorremmo ringraziare i lettori che hanno spedito la soluzione, Mad Hawk, Fabio Pollicelli, Mauro Garavaglia e Vito Scalia.

Ok! Prima di tutto, se non amate gli spargimenti di sangue (specie del vostro, NdR), spingete l'armadio davanti alla finestra e il baule sulla botola. Quindi prendete la coperta indiana dall'armadio, il fucile dal baule, il libro dalla libreria e la lettera dal pianoforte. Scendete poi dalle scale.

0 RIPOSTIGLIO - Prendete la tanica d'olio e l'arco.

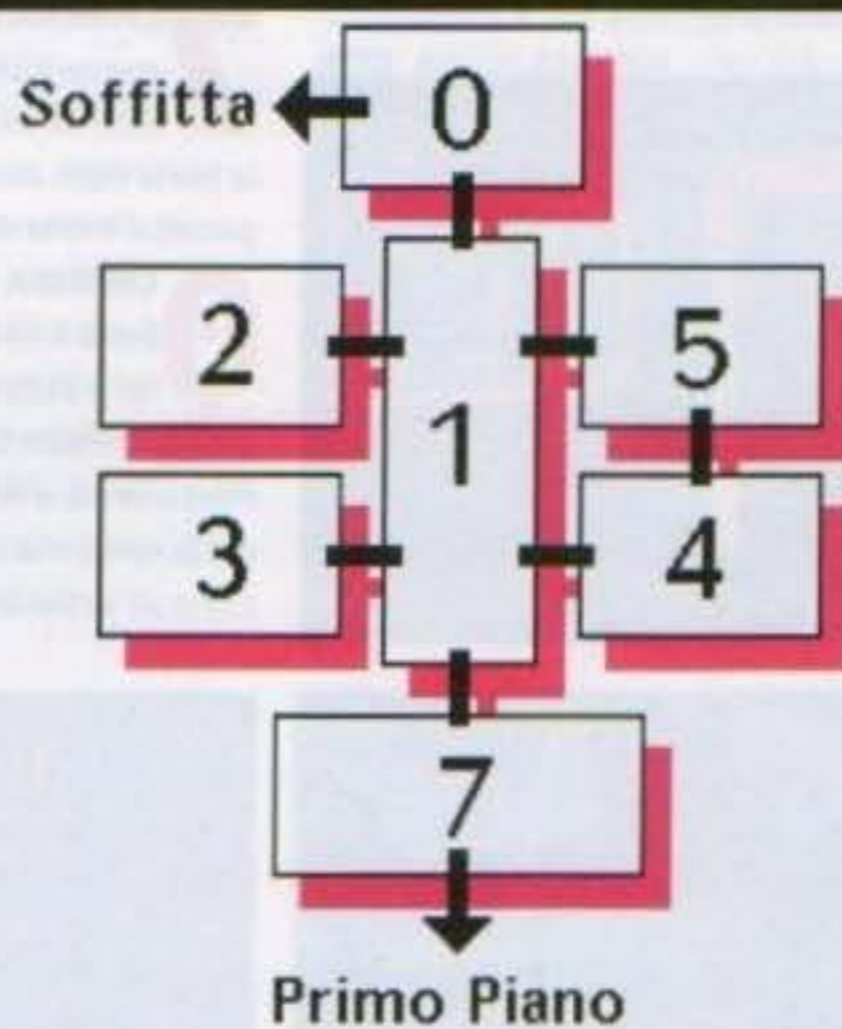
1 CORRIDOIO - Non attraversatelo mai fino in fondo perché finireste come Icaro... Entrate prima nella stanza a sinistra e poi in quella a destra, che permette il passaggio nella seconda sezione del piano.

2 STUDIO - Prendete la chiave dallo scrittoio e aprite il baule, dove troverete una sciabola molto fragile: si romperà inevitabilmente, infatti, dopo il quinto colpo. Tenete da parte i due pezzi, perché vi serviranno comunque più tardi.

5 ANTICAMERA - Una volta entrati in questa stanza dovrete affrontare uno zombie (ma potrete anche chiuderlo fuori); fate attenzione, perché dovrete combattere ugualmente non appena uscirete dalla stanza 4.

4 STANZA DA LETTO - Prendete il vaso, rompetelo e recuperate la chiave con cui aprirete il cassetto e prenderete due specchi. Un "ghoul" salterà nella stanza con l'intenzione di farvi la festa: eliminatelo con qualche calcione o una fucilata.

3 BAGNO - Prendete la scatola del pronto soccorso e bevete il liquido contenuto nella fiala: aumenterete il numero di punti-ferita (anche se non avete subito nessun danno).

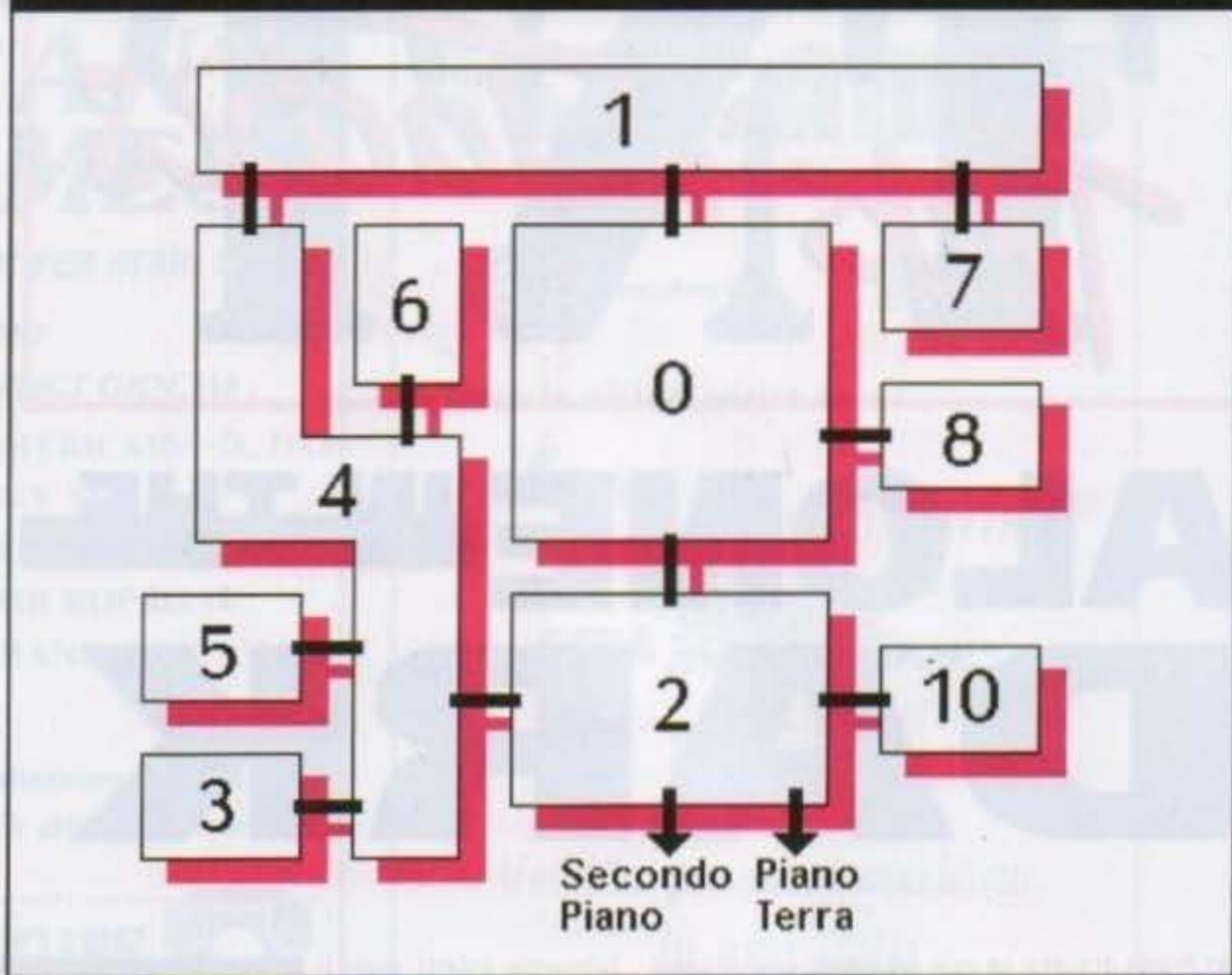
7 SCALE - Posizionate i due specchi sulle statuette agli angoli del pianerottolo, evitando accuratamente i due mostri.

10 **SALOTTINO** - Prendete i fiammiferi, l'attizzatoio, i proiettili dall'armadio e il grammofono, stando molto attenti a non sfiorare il fantasma seduto al centro della stanza.

3 **STANZA** da letto - Prendete il diario da sopra il camino e preparatevi a combattere il ghoul che salta dentro la stanza dalla finestra.

5 **BAGNO** - Prima di entrare nella stanza selezionate l'opzione "Cerca/Apri", quindi entrate e aprite l'armadio a sinistra in cui troverete una seconda cassetta del pronto soccorso. Uscite, selezionate "Combattimento" e rientrate. Colpite un paio di volte il fantasma che emerge dalla vasca da bagno, e prendete, subito dopo, la caraffa. Uscite molto in fretta (il fantasma è invulnerabile).

6 **RIPOSTIGLIO** - Prima di entrare in questa stanza accendete la lampada: dentro troverete delle cartucce, una statuetta e un libro.

1 **CORRIDOIO** - Appena entrate mettete la coperta indiana sul quadro a sinistra; fate qualche passo verso l'altro capo del corridoio e tirate una freccia (troverete le frecce al piano terra, nel giardino (4)) verso il quadro con l'indiano. Quando lo avrete colpito potrete anche disfarvi dell'arco e delle rimanenti frecce.

PRIMO PIANO

7 **CAMERA DEGLI OSPITI** - Spingete lateralmente l'orologio a pendolo, e troverete una nicchia, in cui è nascosta una chiave (che apre la porta dello studio (11) del piano terra) e una pergamena. Prima di uscire, prendete il libro falso.

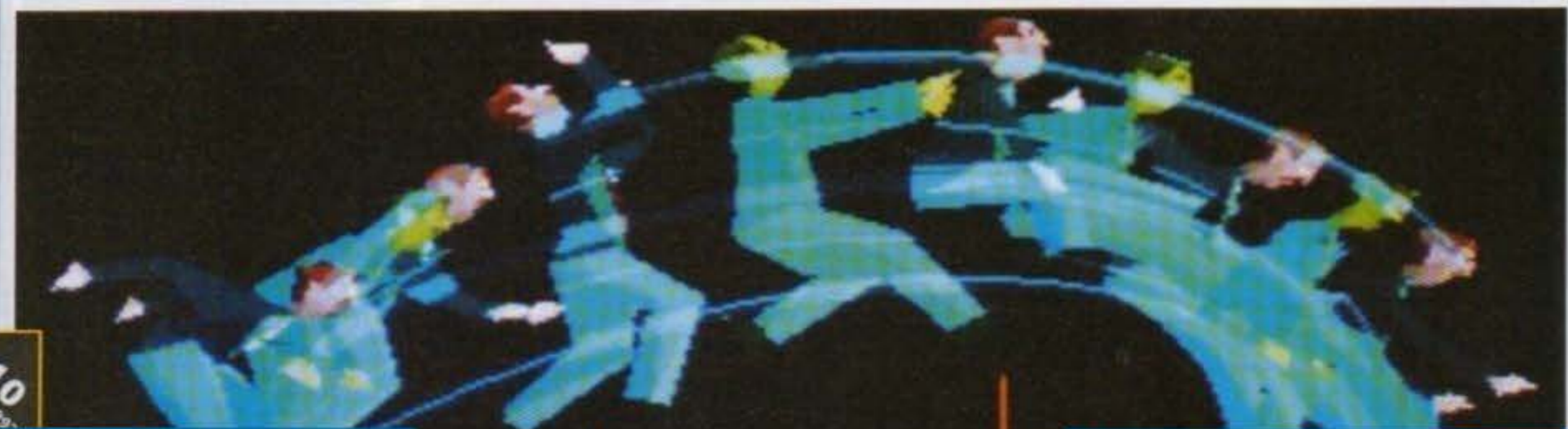
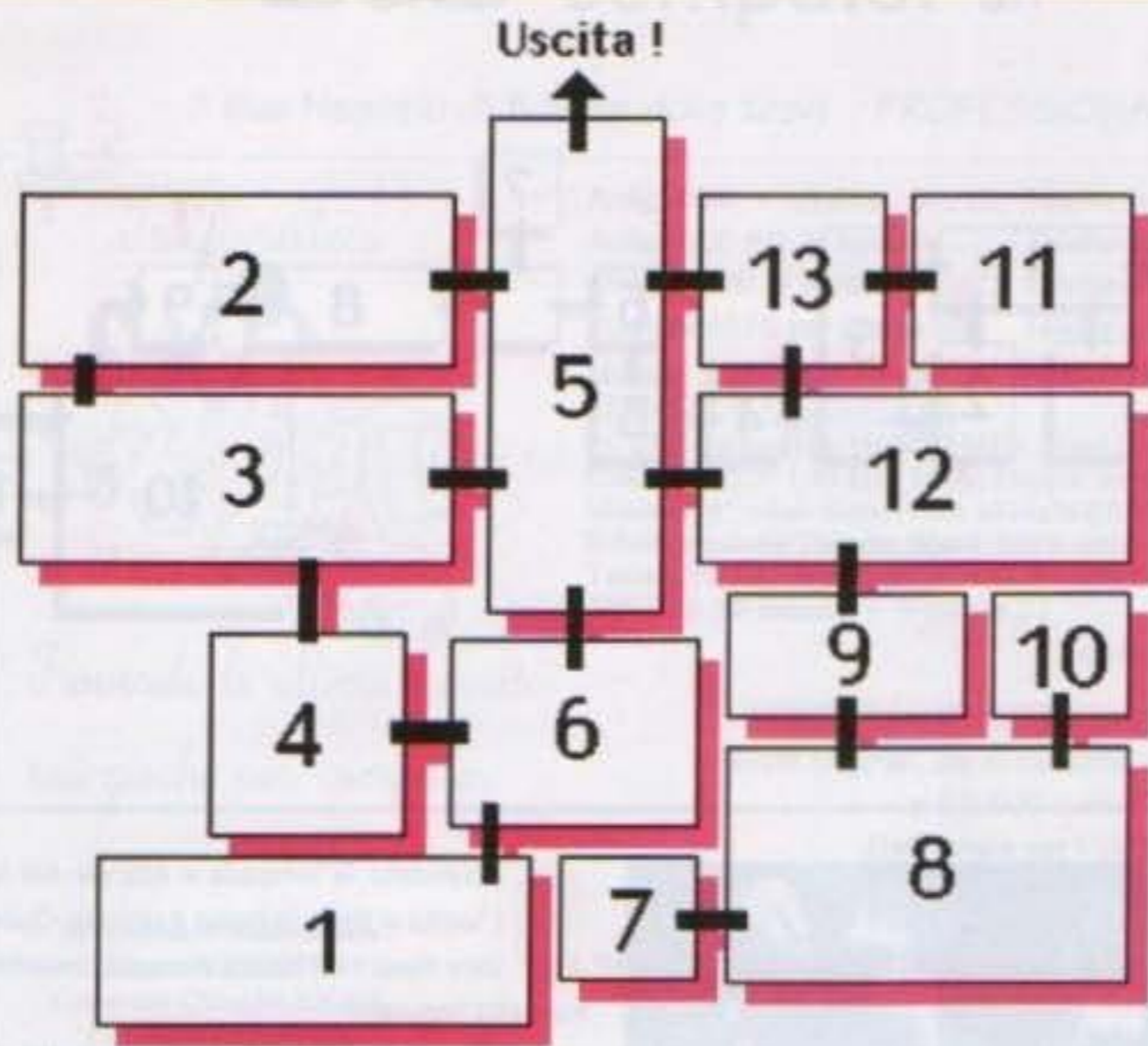
0 **LIBRERIA** - Entrate, mettete per terra la lampada a olio e correte verso gli scaffali in fondo a destra (rispetto a voi, non al personaggio). Esaminate la parete finché non trovate un meccanismo, e inserite il libro falso per aprire la porta verso una stanza segreta. Fate molta attenzione all'ectoplasma!

8 **STANZA SEGRETA** - Prendete il talismano, i tre pugnali, le due pergamene e il libro verde. È vivamente sconsigliata la lettura del libro giallo a tutti coloro che vogliono uscire sani dalla Villa. Tornate nella Libreria (0), eliminate il fantasma con il pugnale ricurvo e prendete i quattro libri che si trovano su diversi scaffali. Non leggete il libro giallo (pena un gran mal di testa!).

2 **ANTICAMERA** - Lanciate la statuetta trovata nel ripostiglio (6) contro l'armatura, e prendete lo spadone.

PIANO TERRA

Uscita !

2 3 4 1 5 6 7 13 11 12 9 10 8

11 STUDIO PRIVATO - Per entrare, dovrete utilizzare la chiave trovata dietro l'orologio a pendolo nella stanza (7) del secondo piano. Prendete il libro e il disco. Utilizzate la sciabola (intera o un pezzo per volta) nel meccanismo sul muro per aprire un passaggio segreto - non varcatelo prima di aver raccolto la chiave nella stanza da ballo.

2 STANZA - Affrontate il pirata, che può essere colpito solo con la sciabola o lo spadone (che si trova nell'anticamera (2) del primo piano). Cercate di bloccarlo in un angolo e colpitelo sei o sette volte. Prendete la chiave (che apre la porta a sinistra) e il libro.

3 SALA DA BALLO - Utilizzate il disco trovato nello studio (11) con il grammofono (che avete preso nel salottino (10) del piano superiore). Aspettate che le coppie ectoplasmatiche si mettano a ballare e prendete (senza toccare i fantasmi) la chiave che si trova sul caminetto.

4 SERRA - Prendete le frecce ai piedi della statua centrale, quindi uscite di corsa, visto che la serra verrà invasa da pericolosissimi e invulnerabili ragni.

6 ANTICAMERA - Per scendere in cantina, dovrete avere la chiave che si trova in uno dei due ripostigli adiacenti alla cucina (8).

1 CANTINA - Evitando i topi, prendete i proiettili sul tavolo e il libro vicino alle botti. Prendete il cuneo (stando davanti alle botti, non a lato) e tornate al piano terra.

8 CUCINA - Prendete i due coltelli dalla credenza, i fiammiferi e il pentolone (se mangiate la zuppa, avrete un bel mal di pancia!).

7 RIPOSTIGLIO - Prendete la chiave e i biscotti, che potrete mangiare per recuperare qualche punto-ferita.

10 RIPOSTIGLIO - Fate attenzione allo zombie che vi apparirà alle spalle dopo qualche istante dal vostro ingresso in questo secondo ripostiglio. Prendete la tanica d'olio e la scatola di scarpe, dentro cui troverete una pistola. Riempite la caraffa trovata nel bagno (5) al piano superiore con l'acqua contenuta nel barile.

12 SALA DA PRANZO - Entrate e mettete velocemente il pentolone sulla tavola, in modo da distrarre il terzetto di zombie.

13 ANTICAMERA - Utilizzate la caraffa (che trovate nel bagno (5) del primo piano) riempita d'acqua (ripostiglio (10) adiacente alla cucina) per spegnere il sigaro. Prendete l'accendino e il libro, ma lasciate pure perdere il disco.

10

11

4

10

10

6

I SOTTERRANEI

0 Prima di continuare assicuratevi di avere: la rivoltella, la lampada, la chiave della Sala da Ballo (3) del piano terra, l'accendino trovato nell'anticamera (13) e una tanica di olio di scorta. Passate di corsa oltre il ponte, che cadrà irrimediabilmente nell'abisso, bloccandovi ogni possibilità di ritorno.

0

4

4

1 Correte verso destra per evitare lo "Cthonian".

2 Un ghoul è appostato in questa stanza. Visto e considerato che siete inseguiti da un bestione enorme, non fermatevi troppo per eliminarlo: un paio di fucilate gli chiariranno le idee!

3 Fate il giro per evitare lo Cthonian e lasciatevi cadere in fretta per evitare di finire in pancia al semidio di "Cthulhu".

4 Cercate di non finire in acqua (oltre a bagnarvi rendereste inutilizzabili le cartucce del fucile) e saltate la passerella fragile (la riconoscerete perché è di un colore leggermente più chiaro). State attenti al merluzzo formato Tir perché può colpirvi anche se siete sul pontile.

5 Qui incontrerete un ragno gigantesco che ha degli strani progetti sul vostro futuro: spazzolategli il cervello con il fucile o aspettate che si alzi sulle zampe posteriori per attaccarvi e colpitelo con uno dei pugnali.

6

6 Prima di tutto abbattete il volatile, che è molto più pericoloso di quanto potrebbe sembrare: per colpirlo utilizzate la pistola o avvicinatevi e affettatelo con la spada. Saltate poi da una piattaforma all'altra fino all'uscita. Se cadete potete utilizzare il passaggio nascosto in basso per raggiungere la stanza (8), ma state attenti ai vari mostri verdi che emergono all'improvviso dalle acque.

7 Questo ragno gigante è invulnerabile a tutte le vostre armi. Appena entrati nella grotta fate il giro e fermatevi sul bordo opposto all'entrata: il ragno, appena emerso dal baratro, ci ricadrà immediatamente dentro.

8 Seguite i vari pontili per arrivare alla palafitta a destra. Fate attenzione perché la prospettiva è studiata in modo da trarvi in inganno e farvi credere che ci siano dei passaggi quando invece c'è solo acqua... Aprite il forziere con la chiave trovata nella Sala da Ballo (3), e prendete il diario e la gemma. Quindi spingete lateralmente la roccia che blocca il passaggio.

8

9 Accendete la lampada e entrate nel labirinto. L'uscita si trova in basso a sinistra. Quando arrivate davanti al blocco di roccia, inserite la gemma nella fessura.

10 Correte subito verso l'isoletta al centro del laghetto sotterraneo, evitando, se possibile, le palle di fuoco e i mostri marini (sono infiniti, quindi non fermatevi a combatterli). Avvicinatevi all'altare, posizionateci sopra il talismano trovato nella stanza segreta (8) del primo piano, fate qualche passo indietro, accendete la lampada con l'accendino e lanciatela contro l'albero-stregone. Prendete il gancio di legno e utilizzatelo per uscire dalla porta di pietra alla vostra sinistra.

Ora non vi resta che ripercorrere il cammino al contrario, riemergere dalla cantina e uscire dal corridoio (5) del piano terra. E avrete finito anche questa apocalittica avventura!

http://www.oldgamesitalia.net/

B&B computer srl

Via Cadolini 6
21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax.0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e .... SIMPATIA

Telefonateci

Troverete le ultime novità nei giochi per computer

Amiga 600 + Joystick .... Telefonare
Amiga 600 HD + Joystick ...... Telefonare
Amiga 2000 + Joystick .... Telefonare
CD-ROM A570 per Amiga 500 Telefonare
Monitor 1084S per Amiga ...... Telefonare'

SENSAZIONALE OFFERTA
PC IBM compatibile 386sx/25 MHz, Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA, Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore Super-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Thunder Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Estesa, Game Card, Mouse, 2 Game Omaggio
MS-DOS 5.0 italiano + Windows 3.1

Telefonare

STREPITOSA OFFERTA STOCK per C64
Giochi originali, sia in cassetta che in disco,
a £ 5.000 l'uno
(Telefonare per i titoli)

ED INOLTRE...................
GRANDI OFFERTE SU GIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

Rivenditore Autorizzato
Computer ATHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR
Stampanti OKI System
Accessori CH products
Software LEADER
Software CTO
Vendita Assistenza
Installazione

Vasto assortimento di stampanti
STAR, OKI, HP, COMMODORE

PC
Ween 65.000 Gobliins II 60.000 Indy IV (ACTION) 65.000
Nippon Safes Inc. 60.000 Monkey Island II 50.000 Inca 85.000
Fascination 30.000 Dick Tracy 50.000 Space Quest IV 75.000
Educativi Disney 55.000

AMIGA
Sabre Team 50.000 Nippon Safes Inc. 55.000 Epic 30.000
Harpoon 45.000 Carl Lewis 45.000 Bit (Adventure + Joy) 40.000

Ultime NOVITA'

Titolo	AMIGA	DOS
Jack Nicklaus	....	89.000
F15 III	....	109.900
F1 Gran Prix	79.900	109.900
Space Q. IV	....	99.900
3D World Ten.	69.900	79.900
The Humans	59.900	59.900
Street Fighter II	49.900	49.900
WWF 2	49.900	49.900
Wing Comm.	79.900	....
BattleToads	49.900	49.900
Best III	69.900	....
WizKid	39.900	....
Red Zone	69.900	....
Harrier Jump Jet		Telefonare
The ancient art of war		120.000
Elvira II	79.900	89.900
Rex Nebular		110.000
Lotus	59.900	....
Strike Commander		Telefonare
The Manager	79.900	79.900
Indiana J. IV	Tel.	99.900
Falcon 3 Mis.	....	69.900
Alone in the Dark	....	109.900
Ween	79.900	
Gobliins 2	69.900	
Comanche Overkill		Telefonare

TELEFONATECI PER SAPERE I NUOVI ARRIVI

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE, GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

MIGHT& M

L'ultimo capitolo della saga GdR della New World Computers è caratterizzato da una vastissima area di gioco, anche se l'avventura di per sé non presenta grandi difficoltà. Paolo Paglianti ha indossato armatura ed elmo per potervi raccontare come sconfiggere il perfido Xeen.

IL PARTY

Il party preparato dai programmatori va benissimo, specie se non volete perdere tempo per generare dei vostri personaggi. Se decidete di crearne di nuovi, ricordatevi di inserire due guerrieri, un mago e un chierico. Tenete presente che anche se ranger e paladini possono lanciare degli incantesimi, dovrete avere dei veri esperti dell'arcano per fronteggiare i nemici, specie quelli più forti. Avere un ladro o un ninja è molto comodo quando si tratta di aprire forzieri o rubacchiare qualcosa, ma potrete anche farne a meno. Sconsiglio di creare un arciere, visto che è più debole del paladino, e può indossare solo le armature più leggere. Per quanto riguarda gli Skill, che potrete comunque aumentare mentre giocate, sono indispensabili Cartographer (mappa automatica), Direction Sense (bussola), Spot Secret Door (per trovare i passaggi segreti) e Swimmer (per nuotare - devono averlo tutti i personaggi).

Un'ultima nota: vicino a ogni mostro che incontrerete, abbiamo messo un numero, che indica la sua pericolosità. La scala va da 1 a 15, quindi state attenti a non incappare in un nemico potente impreparati...

GLI INCANTESIMI

Esistono moltissimi incantesimi in *Might & Magic 4*, e sarebbe quasi impossibile descriverli minuziosamente tutti. I più importanti (oltre a quelli descritti nel manuale) sono:

LLOYD'S BEACON - Permette di memorizzare una posizione e tornarci direttamente in un secondo tempo.

TOWN PORTAL - Con questo incantesimo potrete raggiungere istantaneamente una delle cinque città di *Might & Magic 4*.

POWER CURE - L'incantesimo più potente di healing; praticamente indispensabile.

LIGHTNING & FIREBALL - I classici incantesimi d'attacco. Tutti i non-morti sono particolarmente vulnerabili al Lightning.

DAY OF SORCERY - Lancia diversi incantesimi di protezione e di attacco su tutto il gruppo. Raccomandato prima di uno scontro particolarmente difficile.

DAY OF PROTECTION - Simile al precedente, lancia una serie di incantesimi di protezione, utili per contrastare mostri troppo potenti.

VERTIGO

La prima missione consiste nel trovare dei documenti che provano il tradimento di uno degli uomini del Major della città. Iniziate facendovi un giro della città, cercando l'armeria, la tenda del Major, quella di un tizio che vi iscrive alla Gilda di Vertigo, la Gilda stessa (dove potrete comprare gli incantesimi), il Trainer e il Tempio. Correrete il rischio di incontrare Insect (1), Slime (1) e qualche Grand Slime (2): nessuno di questi nemici è veramente pericoloso, comunque state attenti e dormite se per caso uno dei vostri personaggi sviene. Andate nel settore a nordovest della città, a sinistra del Tempio, e entrate nel Deposito. L'ultima cassa in fondo a sinistra contiene quello che cercate. Tornate dal Major per ricevere la vostra ricompensa in oro e Punti Esperienza.

LE MINIERE DEI NANI

Il Major di Vertigo vi suggerirà di raggiungere il complesso delle miniere scavate dai Nani sotto il Red Dwarf Range. Se non lo avete già fatto, andate dal Trainer, dove dovreste raggiungere in media il terzo livello, quindi fate un salto nell'armeria, ed equipaggiatevi al meglio. Infine, comprate tutti gli incantesimi che potete nella Gilda.

Andate quindi davanti allo Specchio Magico e inserite "Mine1" come destinazione.

Arriverete al primo livello delle miniere. Qui incontrerete Bat (1) e Spider (3: occhio, perché sono velenosi!), e qualche Mad Dwarf (2), pericolosi solo se in coppia. Esplorate per bene la miniera, cercando i barili contenenti delle pozioni che vi aumentano le caratteristiche: il colore della pozione determina l'effetto: verde: Endurance, giallo: Accuracy, arancione: Intellect, rosso: Might, bianco: Luck, blu: Personality e viola: Speed. Procedete poi all'esplorazione dei successivi due livelli, digitando "Mine2" e "Mine3" davanti al carrello. Se volete tornare indietro a Vertigo, andate alle "Mine 1" e uscite: arriverete a circa sette caselle di distanza dalla città, in direzione ovest.

La "Mine4" è allagata, quindi potrete esplorarla a fondo solo se avete già lo skill Swimming; procedete poi verso le quattro miniere più profonde: l'Alpha è piena zeppa di passaggi segreti che nascondono ricche vene d'oro (da cui potrete estrarre un bel gruzzoletto) mentre la Tetha e la Kappa sono leggermente più difficili. Infine andate alla Omega, dove dovrete seguire un sentiero di falsi muri (attenzione alle varie trappole) per poi arrivare al Re dei Nani Matti. Attenti, perché oltre ai normali Mad Dwarf, qui incontrerete anche i Clan Sargent (3), più coriacei dei loro subordinati. Il Re (4) è difeso appunto da due di questi Sargent, quindi preparatevi a un duro scontro. Prendete il tesoro del Re e tornate a Vertigo, dove riceverete la giusta ricompensa.

LA WITCH TOWER

Fate il solito giro Major-Trainer-Gilda-Armeria, quindi uscite da Vertigo e incamminatevi verso sud, parlando sia con la maga nel tendone, che

AGIC 4

vi chiede la radice magica, sia con il disperato sposino a cui hanno rapito la moglie. Andate ancora verso sud e troverete una Torre Nera, protetta da un'orda di Giant Toad (2). Andate un po' più a sud e, parlando con la tizia nella capanna, riceverete la chiave per entrare nella Torre. Esplorate il primo piano, liberando i ragazzi imprigionati e eliminando i vari Goblin (2) che cercano di opporsi al vostro cammino. Salite e esplorate i successivi due piani, facendo molta attenzione alle Witch (3) che possono darvi fastidio, specie se attaccano in gruppo; alla fine troverete una Head Witch (5), che protegge due calderoni che, se esaminati da vicino, aumentano Endurance e Personality. Continuate l'esplorazione, e troverete un teschio che vi chiede la password: inserite "Rosebud" e potrete mettere le mani sull'Unicorno da dare alla tizia della chiave. Tornate nella sua capanna e raccogliete una radice magica, quindi tornate dalla maga, che vi fornirà 5 pozioni anti-veleno (molto utili, visto che probabilmente non avrete ancora l'incantesimo per curare l'avvelenamento) e rientrate a Vertigo, per il solito giro.

TEMPLE OF YAK

Seguite ora la strada fino a Nightshadow, ma evitate di entrare, almeno per ora, in questa città. Parlate invece con la sirena Mirabeth che vi consegna la chiave per entrare nel Temple of Yak, dove si trova una pozione in grado di trasformarla di nuovo in una bella ragazza. Andate a Est, utilizzate l'incantesimo Jump per saltare oltre la fila alberi, e arriverete nei pressi del Tempio. Una volta entrati, iniziate a esplorarlo: come molti dungeon di *Might & Magic 4*, non è molto difficile, ma abbastanza grande. Incontrerete molti Skeleton (3), qualche Yak Lich (5), dei gruppi di Priest (6), che vi attaccano con delle tremende Fireball, e dei Cleric (6), che invece lanciano dei letali Lightning. Il metodo migliore per affrontare i Priest e i Cleric è coinvolgerli in una battaglia ravvicinata: se invece cercate di colpirli da lontano, vi massacreranno con i loro incantesimi d'attacco.

Mentre girate per le stanze del Tempio distruggete gli altari, aprite le bare (da cui saltano fuori i Lich), e prendete tutte le pozioni e i Mega Crediti che trovate: la pozione che cercate voi è in una stanza a NW, difesa da 3 Priest e 2 Cleric. Entrate con molta cautela!

MISSIONI VARIE

Prima di entrare in Nightshadow, vi conviene completare tre o quattro Quest minori, che vi forniranno di XP e oro sufficienti per affrontare il Count Draco. Prima di tutto recuperate il Flauto in E4, X=5, Y=14 e riportatelo a Orothin, F3, X=9, Y=6. Saltate ora sulle isole a Est e andate prima davanti alla statua in F3, X=12, Y=8, che vi insegna il Cure Poison Spell, poi in F3, X=12, Y=2, che vi rivela il Cure Disease.

Attraversate il bosco e arrivate fino alla capanna degli Undead, D4, X=15, Y=15, dove troverete Celia, la donna scomparsa. Tornate poi dal marito per ottenere la ricompensa.

Quando avrete lo skill di Swim, andate in D4, X=2, Y=1 prendete il Teschio e tornate da Ligono, D3, X=12, Y=8, che vi ricompenserà adeguatamente. Attraversate poi il fiume a nord, e a Ovest del Castello di Burlok troverete un Capitano disperato per le scorribande degli Ogre (5). Andate quindi in C2, X=5, Y=6 e distruggete l'accampamento degli Ogre. Tornate dal Capitano Nystor (C2, X=9, Y=2) per ricevere un po' d'oro.

NIGHTSHADOW

A questo punto potete anche affrontare Nightshadow: entrate nella città, eliminate le Batqueen (4) e gli Gnome Vampire (4), quindi settate le tre meridiane sulle ore 9. Entrate nella stanza a NW e aprite la bara con il sigillo blu: vi troverete faccia a faccia con il Count Draco (6), che oltre a essere abbastanza coriaceo, ha il potere di annullare completamente i vostri poteri magici, lasciandovi senza neanche uno "spell point".

http://www.oldgamesitalia.net/

Esplorate poi il resto della città, aprendo le varie bare, che nascondono gli Gnome Vampire e iscrivetevi alla Gilda, dove potrete comprare degli importantissimi incantesimi. Visto che non c'è nient'altro da vedere fate un salto a Vertigo, preparatevi come al solito e attraversate lo specchio con destinazione Rivercity.

RIVERCITY

Appena entrate in Rivercity, state lontani di vicoli e dai passaggi segreti, ma dedicatevi a imparare i vari skill che insegnano all'interno di queste mura: Swimming, Climbing, Navigation, Bodybuilding e Armsmaster. Andate poi nell'angolo NW, entrate nella Gilda, e andate verso sud: incontrerete, oltre agli Insane Beggar (1), delle Sorceress (4): proseguite fino a quando non trovate il loro quartier generale, dove troverete un Magic Pendant. Andate quindi da Barok (si trova sulla sponda sud del laghetto a est) e consegnategli il Pendant. Andate ora nel giardinetto che si trova a sud-ovest, eliminate i vari Robber (3), andate a sud, affrontate i Robber Boss (4) e prendete la Tiara della Princess Roxanne, che incontrerete più avanti. Preparatevi ora a una serie di scontri veramente da "duri": andate dal Trainer e sfondate la grata a Ovest, quindi eliminate i vari Yanq Knight (6), cercando di colpirli mentre avanzano con Lightning o Fireball. Eliminateli tutti, quindi esaminate le stanze che si affacciano alla piazzetta: una nasconde un passaggio segreto: sfondatelo e affronterete il Captain Yanq (7) in persona!

Una volta che avete ripulito Rivercity, utilizzatela come "campo base", visto oltretutto che ha una posizione centrale rispetto alla mappa generale. Ricordatevi soprattutto di iscrivervi alla Gilda e di comprare il Lloyd's Beacon, che vi permette di memorizzare una posizione e tornarci istantaneamente in un secondo tempo.

NEWCASTLE

Uscite da Rivercity e dirigetevi verso sud: arriverete nei pressi di un castello in rovina. Comprate il terreno (60.000 crediti!), quindi settate la posizione con un Lloyd Beacon e raggiungete il Burlok Castle. Parlate con il Re Burlok e, visto che si mostra indifferente alle vostre richieste (non sognatevi neanche di andare nel Vulcano!), andate a parlare con il suo amministratore Artemus che vi chiederà di cercare il solito mago rapito dai cattivi. Andate infine a parlare con gli ingegneri nani, che, al prezzo di 5 Mega Crediti, vi costruiranno prima le mura, poi il Castello vero e proprio, e, più avanti, il dungeon sotterraneo. Pagategli le mura (i Mega Crediti dovreste averli trovati nel Temple of Yak), quindi tornate con il Lloyd's Beacon (o a piedi) a Newcastle, dove il vostro amministratore vi fornirà un rapporto sulle nuove mura e su una misteriosa chiave trovata durante gli scavi.

CAVE OF 1000 TERRORS

La chiave apre le porte della torre che svetta tra le paludi a sud di Newcastle. Come preannuncia il nome, il posto non è raccomandabile ai deboli di HP e SP, ma ormai dovreste essere intorno al nono-decimo livello, quindi entrate senza tentennare. Dovrete esplorare a fondo le tetre gallerie di questo dungeon, perché nascondono, oltre alle solite pozioni che migliorano le caratteristiche primarie, anche i Mega Crediti di cui avete bisogno (dovreste trovarne almeno quattro o cinque). A sbarrarvi la strada incontrerete dei Ghoul (6), pericolosi soprattutto perché vi paralizzano (se uno dei vostri personaggi viene paralizzato e non avete lo spell adatto, basta farsi un sonnellino per farlo tornare in salute). Utilizzate lo spell Jump per evitare, quando è possibile, le trappole; infine, fate attenzione alle pareti: quelle con uno straccio sono dei passaggi segreti, dietro cui si trovano altri Mega Crediti. Per questo numero è tutto. Paolo Paglianti tornerà il prossimo mese per raccontarvi le sue avventure in *Might & Magic 4*.

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Ampifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO 1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-25G
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick
SUPER NES	**FAMICOM**	**GAME GEAR**	**MEGADRIVE**	**MEGADRIVE**	**GAME BOY**
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	AputSian II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongoid	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II

767303

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469
Db-Vox 0332/767303 :Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 105 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.250.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori INTEL (DX) e scheda audio add lib compatibile in omaggio

Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 3000 a partire da Lit.2.490.000
AMIGA 4000 a partire da Lit.3.690.000
AMIGA 600 + Kickstart 1.3 Lit.550.000
AMIGA 500 Plus Appetizer + Kickstart 1.3 Lit.550.000

AMIGA 1200

Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.520.000
(In permuta con il tuo vecchio amiga 500 1.3 1MB)
Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 600 Lit,250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000
Megadrive Lit.100.000
L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedì mattina

CURSE OF ENCHANTIA

Siete intrappolati tra le mura di un misterioso castello e non sapete uscirne vivi? Niente paura! Kappa corre aiutarvi con i suoi mitici TNT anche questa volta! La soluzione ci è stata spedita da Alessandro Zanini (RE) e Maurizio Vergendo (UD).

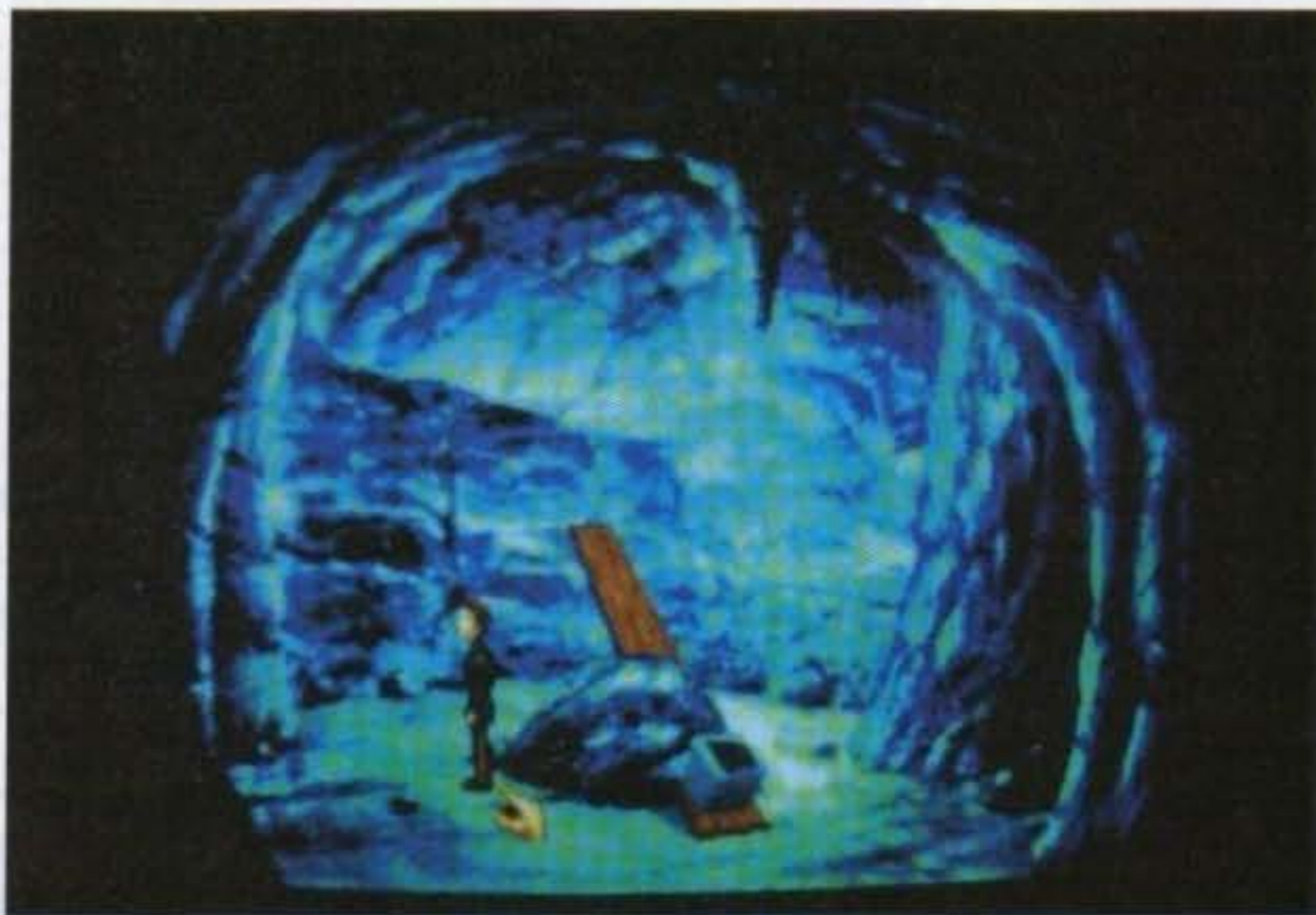
LA PRIGIONE

Inizierete le vostre avventure appesi al muro di un'umida e tetra cella. Lanciate un disperato urlo di aiuto: noterete che il guardiano, entrato per farvi star zitti, perde una chiave. Prendetela e utilizzatela per liberarvi delle catene. Esaminate attentamente il muro e cercate il mattone "strano". Spingetelo e aprirete una nicchia segreta, che nasconde una specie di graffetta. Raccoglietela e usatela per aprire la porta, quindi uscite.
Prendete la brocca con il pesce e andate verso sinistra finché non cadete in acqua.

VAGANDO PER LE PROFONDITÀ MARINE

Prima di tutto mettetevi in testa la brocca di vetro per non affogare, poi liberate il pesce dalla grata e continuate verso sinistra; prima o poi questo pesce tornerà e farà cadere una conchiglia che dovrete raccogliere. Esaminate attentamente il buco per terra e raccogliete il verme che darete al pesce-venditore in cambio di un pieno d'aria. Dirigetevi verso le torpedini ad alta tensione. Consegnate la conchiglia alla tartaruga che, per ringraziarvi, acconsentirà a portarvi a spasso oltre i pesci elettrici.
Prendete l'arpione nascosto tra le alghe, e utilizzatelo per combattere gli squali, cercando allo stesso tempo di avanzare. Infine, per superare la conchiglia gigante, saltatela mentre si sta chiudendo.
Utilizzate ora l'arpione per estrarre il tappo formato ciclope, e arriverete in una grotta sotterranea.

IL LABIRINTO DI GROTTE

Prendete le alghe invisibili che giacciono sul fondo. Esaminate la parete rocciosa davanti a voi e cercate il pulsante, che apre una seconda via d'uscita.
Arriverete in un complesso sotterraneo, dove dovrete cercare la moneta, il computer e 12 rocce diverse (ne esistono di tre grandezze). Andate nella stanza con quattro nicchie nel muro: esaminate i buchi da sinistra verso destra, quindi tornate a guardare dentro il primo a sinistra, dove potrete prendere un ramo. Raggiungete ora la stanza con l'asse di legno: prendetela e mettetela come una catapulta sopra la grande roccia centrale. Saliteci sopra e lanciate il computer sull'altro capo dell'asse in modo da essere lanciati sul frontone, dove potrete prendere una calamita. Quindi andate dal saggio delle rocce che, in cambio delle pietre, vi regalerà uno spago. Andate nella stanza con un solo buco nel muro, legate la calamita con la corda e utilizzatela per prendere il filo di ferro nel buco nel muro.
Legate il filo di fero ai due anelli in modo da far inciampare il fantasma di sabbia e prendere così un pezzo di tessuto che dovrete unire al ramo e all'alga.
Andate davanti al pozzo dei desideri, lanciate la moneta e scegliete l'elmetto da minatore. Raggiungete la frana, indossate l'elmetto e passate tranquillamente. Saltate dentro il secchio e mascheratevi con il ramo, il tessuto e l'alga uniti insieme: potrete risalire il pozzo.

LA CITTÀ MEDIEVALE (1)

Appena uscite, dopo l'incontro ravvicinato con l'addetta al pozzo, dirigetevi verso il ponte. Salterà fuori uno sbadatissimo ladro che invece di derubarvi, inciamperà e

cadrà a terra. Prendete la spada e colpitelo: apparirà un sacchetto di monete che non si esaurisce mai.
Andate verso la città: scoprirete che una volta entrati non potrete più uscirne, almeno per il momento; fatevi un giretto, per familiarizzare con le quattro vie della cittadina, quindi andate dal mago (se volete, potete visitare la foca chiromante per avere qualche suggerimento in più). Verrete trasportati alle Montagne Paurose...

LE MONTAGNE PAUROSE

Seguite lo stretto sentiero fino al masso, spingetelo, e saltateci sopra per superare il primo baratro. Prendete i guanti rossi, evitate il pietrone che cade, quindi premete il primo, il secondo e il quarto pulsante per far apparire un ponte alla Guerre Stellari. Prendete la corda e affrontate il mostro elettrico con i guanti appena trovati, ma state molto attenti alle ricorrenti frane: per ripararvi, entrate nelle due rientranze. Nella prima troverete una specie di elmetto, che dovrete utilizzare per superare il baratro successivo: mettetevi sotto il sassolino che continua a cadere e utilizzate l'elmetto per prenderlo. Lanciate ora il sasso contro il masso sovrastante, e vi creerete un altro ponte artificiale. È tempo di sfoggiare la vostra vena avventurosa alla *Indy IV*! Lanciate la corda oltre l'ennesimo baratro e saltateci sopra per poter superare anche questo ostacolo. Seguite il sentiero, e troverete un'incisione: leggetela (trattasi del solito "Apriti Sesamo") e urlate la frase appena letta. Come nelle fiabe, la parete rocciosa si aprirà e potrete entrare. Arriverete nel rifugio di un saggio: parlate con il gufo che vi indicherà gli oggetti necessari per sconfiggere la Strega e vi trasformerà in una rana che, con un solo balzo, arriverà di nuovo nella città medievale.

LA TERRA DEI GHIACCI

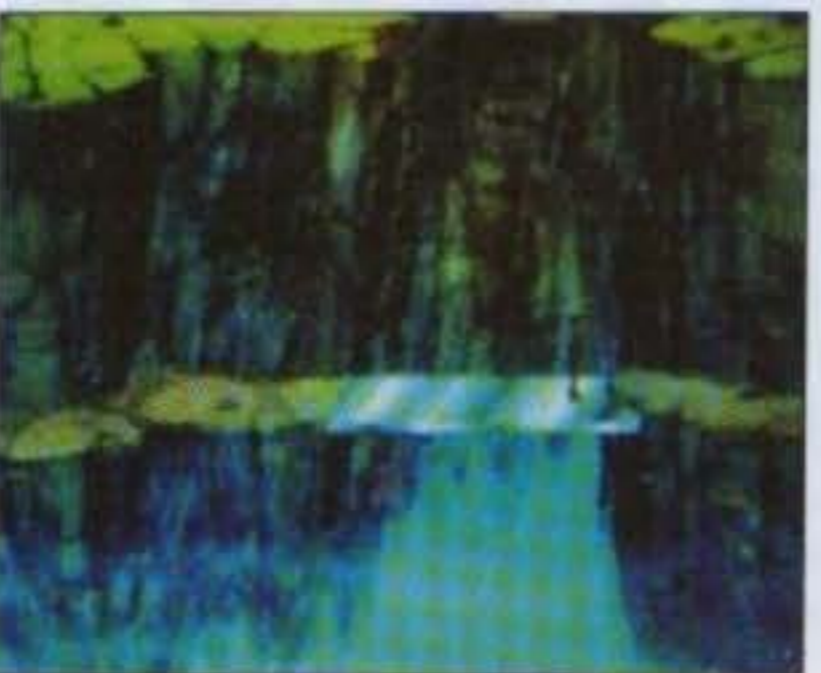
Andate dal venditore di costumi e comprate un vestito. Andate nel camerino e indossatelo. Decisamente non vi dona, quindi toglietevelo e entrate nel passaggio appena apertosi. Arriverete su un'isola completamente ghiacciata. Fatevi un giro, giusto per vedere cosa vi aspetta, e prendete l'asse di legno, lo spray e la palla di neve. Andate vicino alla buca da cui salta fuori il pesce, lanciate dentro la buca l'asse di legno e prendete il pesce. Spruzzatevi il deodorante spray sotto le ascelle (non ho parole, NdR) e date il pesce all'eschimese. Prendete la canna da pesca, andate vicino al cubo di ghiaccio e, con il comando "attacca", spaccate in due la canna da pesca. Prendete, infine, il sasso.
Ritornate nel primo schermo, lanciate la palla di neve contro il mostro di ghiaccio e libererete un simpatico peluche animato. Andate dal tricheco, salutatelo, quindi andate in fondo a sinistra e poi verso nord, finché non ritroverete il vostro amico addormentato in un canyon: saltateci sopra per superare il baratro, quindi, una volta sulla piccola piattaforma, urlate "aiuto!": riapparirà il vostro amico peluche che vi tirerà fuori dai guai.

IL CASTELLO DI GHIACCIO

Gettate il sasso in acqua: apparirà il cugino del mostro di Loch Ness che sarà ben lieto di portarvi al Castello di Ghiaccio. Davanti al portone spingete le quattro stalattiti, dalla più grande alla più piccola (nella versione Amiga la sequenza è ribaltata: dalla più piccola alla più grande).
Arriverete in una stanza deserta: prendete la scopa, raccogliete e tirate i dadi: ogni combinazione dei tre dadi apre una delle sei porte del corridoio successivo. Tirate e esplorate finché non avrete raccolto: la pistola, la stalattite (entrambi da prendere con la scopa con il comando di "attacco"), il megafono, il cubetto di ghiaccio, la lente d'ingrandimento e il crick. Infilate poi la pistola nella custodia appesa vicino al contrappeso, quindi avvicinatevi al secchio appena sceso e prendete il frammento di specchio e il liquido lubrificante.
Andate davanti alla porta in fondo al corridoio: prendete il fischietto e infilatelo nel megafono, quindi utilizzatelo per sfondare con una potente onda sonora la porta. Nella stanza successiva dovrete deviare il raggio laser. Partendo da quello su cui è puntato il raggio, inserite nei quattro buchi prima la lente d'ingrandimento, poi il cubetto di ghiaccio, quindi la stalattite e infine il frammento di specchio. Avvicinatevi alla porta e forzatela con il crick.
Arriverete nella sala del trono della Strega dei Ghiacci, che, seccata per la vostra intrusione, cercerà disperatamente di trasformarvi in un surgelato. Saltate i suoi colpi, quindi sedetevi sul trono.
Bello scherzo, vero? Avvicinatevi alla porta, e liberatevi dalla presa ciclopica con il liquido lubrificante. Passate da una stanza all'altra, cercando la scatola di fiammiferi. Arriverete infine nella stanza del Custode: andate in fondo a destra, dietro la colonna e aspettate che il Custode si addormenti. Avvicinatevi al suo piedone e infilate un fiammifero tra le dita del piede. Accendete il fiammifero con la scatoletta e vi sarete liberati anche di questo scocciatore (a volte il ghiaccio scricchiola e il Custode di sveglia - probabilmente dovrete fare un paio di tentativi prima di riuscire nei vostri intenti piromani). Prendete l'estintore e verrete trasportati di nuovo nella cittadina medievale.

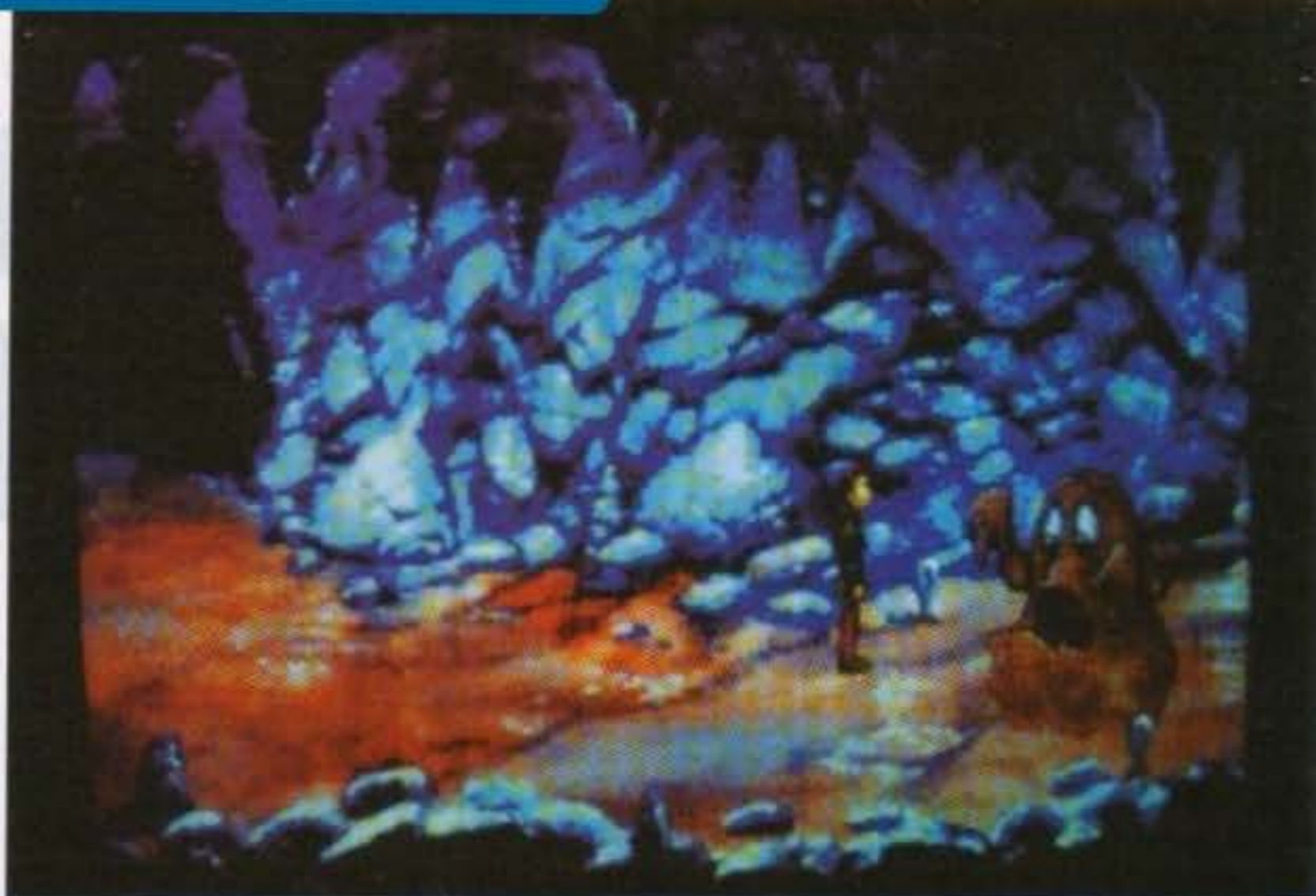
LA CITTÀ MEDIEVALE (2)

Uscite dal negozio di Benn e dirigetevi verso quello del solito mago. Pagatelo: questi vi fornirà una convincentissima maschera da maialino, con cui potrete ingannare la guardia all'uscita ovest del villaggio, quella vicina alla foca-chiromante.
Potrete quindi ammirare il famoso com-

plesso degli Stugs; andate a sinistra, raccogliete la pagliuzza dal mucchio di fieno, superate i lapilli (niente paura, al massimo rimedierete qualche scottatura di terzo grado...) e prendete il vassoio; infine tornate dagli Stugs e andate verso sud.

Solleticate il naso gigante con la pagliuzza, quindi, visto che ora avete via libera, prendete una calzetta, una penna e un francobollo dai vari mucchi di rifiuti. Scendete le scale (occhio alla capocciata!), raccogliete un telecomando, quindi avvicinatevi al relitto sullo sfondo. Utilizzate la calza con il mucchio di monete sulla destra e atterrate il robot. Entrate nello scafo della nave e prendete una delle due assi. Mettetevi leggermente a sinistra della curva del fiumiciattolo e lasciatela cadere (con l'icona "spingi"); prendete la seconda asse, salite sulla prima, posizionata orizzontalmente, e mettetela giù. Potrete così raggiungere il foglio giallo.

Uscite dal relitto, prendete una cassetta musicale dal mucchio di sinistra, quindi lasciatevi cadere dal burrone, in modo da ritrovarvi davanti agli Stugs.

Andate a sinistra, prendete una busta dal mucchio a nord, incollateci sopra il francobollo e imbucatela. Ritornate davanti al complesso, inserite la cassetta nel mixer e azionatelo con il telecomando, aspettate qualche secondo quindi riprendetevi la cassetta registrata. Portatela al ragazzo con il megastereo, che vi darà una scheda magnetica in cambio.

Entrate nella grotta, urlate il solito grido disperato d'aiuto, e potrete recuperare una fiala di acido altamente corrosivo. Tornate nello schermo del complesso, inserite la tessera magnetica nei comandi della porta e entrate.

Vi ritroverete su una nuvola: oscillerete seguendo i venti periodici da sinistra e da destra, finché non raggiungerete il sacchetto sulla sinistra. Prendetelo e lasciatevi cadere.

Tornate nello schermo in cui c'era il nasone: a questo punto dovrebbe apparire una porta aperta. Entrate, utilizzate l'acido sul muro a sinistra del cancello, premeteci sopra il foglio giallo e premete il pulsante. Lanciate le biglie sulla trappola elettronica, quindi metteteci sopra lo skateboard e utilizzatelo per raggiungere il ventilatore. Prendete l'elettrodomestico e uscite.

IL CIMITERO INFESTATO

Tornate nella città, dal solito mago, che dietro pagamento vi trasporterà in una bara (che idee!). Prendete l'osso e utilizzatelo per poter uscire. Appena fuori prendete la vanga e la moneta a sinistra. Ora apparirà un vampiro che cercherà in diversi modi di mandarvi all'altro mondo. Prima vi si lancerà contro: basta fare un brusco scarto a sinistra, dietro la vostra ex-bara, e cadrà miseramente in una buca. Quindi cercherà di sbarrarvi la strada; dategli una vangata in testa per schiarirgli le idee! La terza volta basta spingergli la lapide sul piede per levarvelo di torno. Prendete l'aglio, i piatti (nel senso dello strumento musicale) e la croce, e sarete pronti per andare nella seconda sezione del cimitero. Mangiate l'aglio e alitate in faccia al vampiro per batterlo un'altra volta, quindi affrontatelo con la croce. Aspettate che riappaia di nuovo, quindi suonategli alle spalle i piatti (con l'icona d'attacco), e vedrete il cugino di Dracula fare armi e bagagli e lasciare sconsolato il cimitero! Prendete l'aspirapolvere, uscite dal cancello di sinistra e prendete una delle due strade.

IL CASTELLO DELLA STREGA

OK! State per finire le vostre peripezie nella contrade incantate di *Curse of Enchantia*!

Aprite il cancello (i due guardiani non vi possono neanche graffiare!), entrate nel castello e salite le scale a sinistra: prendete il braccialetto quindi tornate indietro e andate nella biblioteca a destra. Esaminate i libri nello scaffale centrale, spingete quello verde e aprirete il passaggio segreto che conduce al nascondiglio della strega.

La malefica vi attaccherà con tre diverse magie: alla prima rispondete usando l'aspirapolvere, alla seconda con l'estintore, infine accendete il ventilatore per sventare il suo attacco e allo stesso tempo vincerla. Infilatele il bracciale e godetevi lo (scarno) finale!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete presente *Fantasia*?
Mi riferisco ad uno dei film d'animazione più riusciti della Walt Disney, geniale in alcuni punti e soporifero in altri. Soffermiamoci sui primi. Non so voi, mai la prima cosa che mi viene in mente di quel fantastico amalgama di musica ed immagini è Topolino nei panni dell'apprendista stregone: il roditore più conosciuto del pianeta Terra approfitta dell'assenza del gran mago per esercitarsi in improbabili magie, scatenando involontariamente forze che lo soverchiano.
So, what?
Beh, la storia si ripete, anche se in un contesto differente. Il nostro, nella fattispecie. È successo che lo spazio virtuale del K-Box, *Cyberspace*, generato quasi per caso qualche mese fa, è riuscito a trascendere i suoi angusti confini ed ha fagocitato la rubrica. Tutte (o quasi) le lettere "normali" sono state inglobate, virtualizzate, obliterate. Ignoro la sorte dei lettori. Sono stato risparmiato dal mostro cibernetico perché - per adesso - gli servo vivo. È entrato in me, perché rappresento per lui la chiave d'accesso alla realtà. Io e *Cyberspace* siamo un'unica entità: è il "daimonion" socratico del ventunesimo secolo. Sono un intermediario tra il nulla virtuale e il nulla reale. Penso che prima o poi riuscirà a diventare completamente autarchico ed allora sarà la fine di tutto. Per ora mi costringe a scrivere senza tregua. È senza controllo, e sa troppo. Rischiamo di uscirne tutti distrutti. Io per primo. Ormai è troppo tardi per resettare e non si può tornare indietro. È l'inizio della fine.
Qualunque cosa voglia dire.

THE WASTELANDS

"They are selling postcards of the hanging"
(Bob Dylan, Desolation row)

Caro MBF,
non vedo che cosa ci sia di scandalizzante nello scoprire che le recensioni vanno interpretate. Concordo sul fatto che ormai i parametri di valutazione di un gioco vanno da 90% a 98%, ma non trovo giusto attribuire la colpa ad una tendenza che coinvolge ogni comunicazione di massa al triste umorismo di qualche recensore. Tutto ciò che è mediale non è altro che una visione parziale della realtà vincolata da particolari interessi politici o economici e come tale va preso. Le riviste di computer sono legate all'economia dell'industria videoludica. Le recensioni, che osannano ogni particolare tecnico con toni da Manifesto Futurista, servono a mantenere costante la domanda di prodotti videoludici e quindi ad incentivare l'interesse nei confronti del loro settore.
Grazie alla diffusione delle console, aiutata dal fatto che fino all'anno scorso, qualunque scemata proveniente dal Sol Levante si beccava madrigali a non finire su tutte le riviste di COMPUTER, le case editrice hanno potuto raddoppiare pubblicazioni e profitti. Game Power è una realtà e non credo che al buon Albini, Gianni Brera videoludico, spiacerebbe un eventuale CD-I Power (magari un 3DO Power... NdR).
Oggi le riviste devono tenere il passo del mercato che necessita di un volume di vendite sempre maggiore e quindi di un consumo sempre più rapido.
I costi di sviluppo sono sempre più alti e un prodotto con molta appettibilità e poca longevità offre cospicui guadagni a breve termine aprendo la strada ad eventuali seguiti. Il progresso richiede specializzazione e ormai i programmatori romantici sono stati tutti sostituiti da team sempre più numerosi di grafici/musicisti/fxisti, a cui interessa solo la busta paga. Per gli addetti ai lavori, i videogiochi non sono altro che un assegno con tanti zeri. Con buona pace di arte e filosofia.
Ognuno, dal recensore troppo magnanimo al divetto televisivo sponsorizzato, sa bene che non deve sputare nel piatto in cui mangia e che troppe critiche si ripercuotono anche sul suo portafogli. Spetta a noi il compito di interpretare e ridimensionare quello che ci propongono, altrimenti, tra una moda apocalittica e l'altra, si rischia di non vivere più come persone, ma solo come consumatori [...].

20th Century Boy

PA-TA-SDRAAAAAAANG!!!

Ohi, ohi, che botta! Si è spatasciato un altro muro! Il muro dell'omertà dell'Editoria Videoludica è venuto giù con un tonfo micidia-

http://www.oldgamesitalia.net/

le, non si contano contusi e dispersi... E così a Natale saremmo tutti più buoni? Non sembrerebbe proprio a giudicare dal K-Box, visto che il numero dicembrino è stato veicolo di una delle prese di posizione più sconvolgenti, a memoria di lettore, da parte di un addetto ai lavori.
C'era una regola, non scritta, che disciplinava la condotta dei "poli editoriali" del settore, una sorta di "gentlemen agreement" fra le eminenze grigie del patinato: questa regola suonava più o meno così: "spartiamoci la torta di un mercato che non gioca più brutti scherzi ed è più che mai in espansione; andiamo e moltiplichiamoci (nelle testate), tanto c'è spazio per tutti; facciamoci pure concorrenza, magari migliorandoci; palleggiandoci collaboratori e redattori, tanto siamo sempre i soliti e ci conosciamo tutti; ma, per carità, di fronte ai lettori, continuiamo a ignorarci vicendevolmente, MAI E POI MAI citare il nome o anche solo l'acronimo di una testata antagonista (o meglio, facente capo ad un altra "holding editoriale"): per l'opinione pubblica gli "altri" non esistono".
Questa la linea seguita dai potentati della nostra stampa periodica, salvo rarissimi casi. Le redazioni si pongono come Olimpo della Professionalità del settore, ed effettivamente annoverano quasi sempre elementi più che titolati a garantire le qualità delle recensioni. Ma la realtà di una pubblicazione periodica è cosa ben diversa dalla purezza videoludica attraverso cui sono cresciute e si sono sviluppate le competenze professionali dei redattori, "puri" appunto fino a quando hanno continuato a giocare solo per se stessi, tra l'altro pagando di tasca propria ogni titolo: costoro, una volta divenuti redattori, da semplici giocatori particolarmente abili, competenti e smaliziati, perdono la loro "purezza" in quanto inseriti in un contesto in cui le loro competenze, opportunamente veicolate, vanno vendute, e in decine di migliaia di copie. Allora ecco le corse alla recensione in anteprima esclusiva, al giudizio ponderato, meditato e definitorio, da partorire in una manciata di ore, per poter chiudere il numero con la recensione definitiva (e allora dov'è finita la professionalità, la sensibilità sviluppata attraverso anni di applicazione? Forse la redazione più professionale è quella che ha più agganci presso gli addetti stampa delle SoftHouse?!?), oppure ecco che arriva il mese in cui i Megacapolavori della Storia scarseggiano, e allora che si fa? Le belve là fuori sono assetate di sangue, vogliamo gettar loro in pasto un numero senza neanche una mezza dozzina di Premi Nobel? Ma sì, facciamo un piccolo Score Doping, altrimenti la gente non si esalta, si disaffeziona e non compra più la rivista...
Purtroppo, sia a causa dello iato temporale fra la composizione della rivista e della loro lettura da parte del pubblico (che contraddistingue ogni pubblicazione mensile), sia per il carattere particolarmente "effimero", nell'accezione etimologica di "cosa che dura un giorno", ossia soggetta a rapida obsolescenza, degli argomenti trattati, noi lettori siamo anche disposti a sopportare che a volte si ricorra a procedure non propriamente ortodosse, pur di leggere delle riviste che arrivino "sugli eventi", recensendo i titoli con tempistica tale da garantire informazioni contestuali alle uscite dei negozi, anche se io, personalmente, forse ripensando a *Videogiochi*, che inseriva piccoli tips nella stessa recensione, attribuisco dignità di valutazione definitoria soprattutto alle sezioni delle guide tattiche: quando leggo le guide di Paolo Paglianti a *Civilization* o a *Ultima VII* percepisco chiaramente il valore professionale delle valutazioni che emergono, perché colgo le ore o i mesi che sono stati spesi per ponderare quei giudizi. Ma, qui sto divagando... Dicevo, che i lettori sono disposti ad accettare recensioni un po' affrettate, però da questa parte della barricata si percepisce (o meglio, si percepiva, fino a K, dicembre 1992), con un certo fastidio, una sorta di omertà su questo modus operandi, che, se riconosciuto da tutti, venivano sottaciuti in nome della tutela dell'astratta professionalità di categoria.
In pratica, le redazioni, mentre decantano la propria professionalità, celebrando l'accuratezza e la profondità con cui i programmi vengono recensiti, sono perfettamente consapevoli che i tempi tipografici, distributivi, editoriali in genere, sono quello che sono, e quando sfogliano le testate concorrenti, sanno benissimo che se la recensione del tale titolo, o del tal'altro, ha potuto apparire sulle pagine di una pubblicazione mensile solo in virtù di un "miracolo", leggi "una copia definitiva", o forse, di pre-produzione, giunta all'ultimo momento, giusto in tempo per una recensione, "accurata e meditata". Io credo che la realtà quotidiana di una rivista di videogiochi, anche di una bella rivista, sia fatta anche di queste cose, di compromessi piccoli e grandi, che possono sfociare poi nella sindrome dello Score Doping, come da te rilevato su K, dic. '92. Il fatto nuovo, l'evento veramente sconvolgente, è che un'accusa a queste consuetudini sia stata gettata da un addetto ai lavori, un solista fuori dal coro che lacera il velo di omertà, e si avventura su un terreno ostile da cui altro non potrà trarre se non guai. Caro Matteo, ho trovato le tue colonne francamente coraggiose, non avevi nulla da guadagnare da quella presa di posizione, ma non ti sei tirato indietro. Il mio encomio però non va tanto al fatto che tu abbia incluso anche Kappa nella tua disamina critica della situazione; peccato però che tu sia apparso un po' titubante e forse timoroso con quel "talvolta", che già che c'eri, potevi elidere ("Leggendo le riviste del settore e "talvolta" anche Kappa"...). Ad ogni modo ritengo che ci troviamo di fronte all'intervento più importante degli ultimi tempi, e senz'altro inciderà sul futuro. Intanto, prima di scrivere, ho voluto aspettare le repliche: è oggi infatti uscito TGM di gennaio, e Massimo Reynaud non sembra averla presa troppo bene. Ritengo che la stragrande maggioranza dei lettori di K compri anche TGM e apprezzi il lavoro di Max, tuttavia mi sembra che non sia stato rilevato che la tua presa di posizione è stata quasi super partes, la tua critica ha investito (pur con i limiti di cui sopra) anche Kappa, scardinando la logica degli interessi di parte: io non l'ho letta come un semplice insulto della concorrenza, ma come un'autocritica alle consuetudine consolidate, perché "il sistema si cambia dall'interno". Spero di non sbagliarmi [...].

Marco Rossi

RACCONTI CYBERSPACE

MECH
di Marco Gibin

Aveva fretta quel maledetto bastardo alle sue spalle: doveva agire in fretta, altrimenti sarebbe morto... Per fortuna era ai comandi di un ineguagliabile Hunter 2028 che gli permetteva prestazioni inaudite.

http://www.oldgamesitalia.net/

In un millesimo di secondo si girò nell'aria ritrovandosi a testa in giù...
Sparò una raffica di mitra capace di sfondare una corazzata.
Il mech nemico si voltò, le ali unite a mò di scudo, ma la raffica lo raggiunse in pieno e fuse lo scafo.
Con un'assordante esplosione precipitò andando a sbattere contro un imponente grattacielo del settore semidisabitato. Il pilota vincitore pensò a come era cominciata tutta quella maledetta guerra: a dire la verità non riusciva a ricordarlo, ma pensare non era il suo compito, doveva solamente uccidere.
Alcuni mech erano riusciti a sviluppare un'intelligenza propria e ora stavano spargendo il caos nell'enorme metropoli. Sì, forse quello.
Solo i tipi in gamba come lui erano in grado di togliere dalla circolazione quei dannati così, ora doveva rintracciarne altri...
Sorvolò la zona per un altro po', finché vide un mostruoso ragno chelato.
Lo osservava immobile. L'Hunter avanzava. Il nemico era fermo. Sparò un colpo diretto e solo allora si ricordò che nel combattimento precedente aveva perso gli scudi frontali...
Un getto di magma bollente dell'aracnide investì il mech.
Le ali andarono in fumo, i mitra si sciolsero al contatto con il fluido. Un secondo getto lo mandò a sbattere contro il suolo...
Si rese conto che ormai non gli restava molto da vivere.
Dopotutto era meglio così. Avrebbe finito di lottare per raggiungere finalmente la pace eterna... Avrebbe trovato l'ultima risposta. Cosa sarebbe successo, ora? Dove sarebbe andato...
Nero...
Macchie rosse che assomigliavano a scritte...
Riusciva a leggere "gam ov r"...
Poi sopraggiunse una forte sensazione di sonnolenza...
Tom si ritrovò di soprassalto nella sua camera...
Aveva il volto pallido e gli occhi spiritati...
È questo l'aldilà?
Suo fratello, lì accanto, "Che cos'hai? Passa il casco, ora tocca a me..."

RACCONTI CYBERSPACE

MALESI IN BLU

di Stefano Re

Questa è una storia triste. non leggetela. mi controllano, ci controllano, ma non mi incastreranno.
si Chiamava alpha. Non era felice. no, non se lo poteva permettere. In vetrina, luccicante, la felicità. quanto coSta? troppo. ma lavorerò, sì se lavorerò.
due mesi dopo enTrò nel negozio, deciso, ma non poté nascondere il tremolio delle mani mentre pAgava quel computer. via via, a casa. devo attaccarlo. meraviglia, che meraviglia. è troppo bello. ma... Non carica i giochi... il maNuale, sì, mi serve il manuale... Ora che faccio... ah, sì: "si richiede l'uso di una esPansione di memoria"... meRda, e adesso? un mese dopo avEva i soldi. nntrò dritto e pagò. stava usceNdo quando qualcosa lo chiamò. si girò con aria impaziente. Doveva andarE a casa. Ora i giochi funzioNavano, no? perché perDere tempo?
fu allOra che la vide. una console. guarda che grafica... è meravigliosa, è... è... costosa.
Tornò a casa, frustrato, stanco e arrabbiato. l'espansione, infilata nello slot quasi controvoglia. i giochi. sì, i giochi. finalmente?
non gli Piacevano, come potEvano piaceRgli? dopo aver vIsto La console, tutto il resto non Contava. non piÙ. devo averla. ora o mai più. che aspettate anche voi a comprarLa? aprite gli occhi prima che sia troppO tardi.

NOTA DI MBF
Hmmm... Stefano Re... Un caso di omonimia oppure c'entra Stephen King? E a proposito di quell'incomprensibile titolo: è l'anagramma di "subliminale"? Ingegnoso... Fatti risentire...

RACCONTI CYBERSPACE

DUNGEONS OF BETELGEUSE

di The Adventurer

Il cunicolo era composto da pietre irregolari color ocra, che combaciavano incredibilmente fra loro alla perfezione; alcune sezioni del muro erano ricoperte da un muschio verdastro denso di umidità, le due pareti formavano con il soffitto un perfetto angolo retto.
Possedevo un fucile laser a fusione che avevo trovato in un nicchia due livelli prima, la sua carica era attiva ancora al 40%, purtroppo avevo dovuto usare una gran quantità di energia nel livello precedente, nella stanza del Balrog.
Quel maledetto mostro mi aveva ucciso ben tre volte, prima che lo finissi a mia volta, del resto non avevo avuto scelta, solo uccidendo il Balrog avevo ottenuto la chiave che mi aveva permesso di accedere al livello sottostante.
Mi seguiva Maritya, una compagna trovata in una cella di questo stesso livello.
"Sono Maritya - aveva detto laconicamente - E se vuoi mi unisco a te".
Avevo acconsentito.
Maritya non parlava molto, al massimo diceva "C'è un passaggio segreto nel muro a ovest" e altre cose dello stesso genere. Il suo aspetto si poteva definire "biondina standard" e alcuni sostenevano che venissero ormai prodotte in serie, con poche distinzioni nei tratti somatici tanto per dar loro una sorta di identità. Era armata di un micidiale fucile ad impulsi, che possedeva fin dal momento in cui l'avevo liberata.
Mi sono sempre chiesto come e chi avesse potuto imprigionarla senza toglierle quell'arma così potente, ma forse la ragazza era stata creata direttamente insieme ai Dungeons, prigioniera della sua genesi, in attesa di un esploratore che la liberasse.
Scendemmo una rampa di scale e ci trovammo in un cunicolo uguale, ma con le pietre grigiastre. Rapido consultai la guida olomediale, apprendendo che ci trovavamo nel pericoloso livello dei micidiali White Worms, giganteschi anellidi bianchi e velenosi.
Proseguimmo.
Dopo alcune svolte entrammo in una specie di anfiteatro le cui mura presentavano fori di un metro e mezzo circa di diametro. Improvvisamente dai fori nel muro uscirono una decina di White Worms.
Cominciai a sparare all'impazzata bruciandone un paio, gli altri mi erano addosso, il più vicino spalancò la bocca a diaframma, schizzando un liquido verdastro sulla mia coscia destra... Una sensazione di bruciore mi avvolse, facendomi quasi perdere i sensi, sparai e arrostii quel dannato vermaccio, Maritya fece funzionare il suo fucile ad impulsi facendo esplodere i Worms a me vicini con fredda e meticolosa precisione.
Controllata dalla CPU, la ragazza abbatteva i mostri con la stessa facilità con cui un ragazzino abbatte birilli, sparai anch'io, ma la mia abilità non era paragonabile alla sua.
I mostri erano troppi, ci ritirammo, fuggendo dall'anfiteatro in cerca di una nicchia sicura per riposarci.
Da un angolo apparve all'improvviso un White Worm, inondando Maritya con una fontana di acido verde. Sparai e incenerii il mostro, ma della povera Maritya erano rimaste solo le ossa.
Le raccolsi e proseguii nella fuga. Arrivai finalmente ad una nicchia sicura, mi sedetti, stanco, affamato, ferito e ormai alla carica del fucile non restava che un 10%.
Misi le ossa di Maritya nello zaino, dal quale estrassi l'ultimo ovulo curativo che mi permise di guarire dalla ferita. La guida olomediale mi informò che il sonno nei Dungeons of Betelgeuse ha particolari doti curative e reintegrative. Seguii il consiglio della guida e mi addormentai.

La sveglia fece il suo dovere. La suoneria era penetrante, un trapano che mi trapassò le tempie da parte a parte.
Sette meno un quarto, come sempre era già tardi, e come sempre mi dissi che dovevo regolare la suoneria almeno dieci minuti prima.
Lo specchio del bagno mi restituì un viso pallido e smunto di chi vive fra quattro mura ed il sole è solo una voglia.

http://www.oldgamesitalia.net/

Poco tempo a disposizione, abluzioni, barba, denti, vestirsi in fretta e via.
Acc... l'ascensore del condominio era ancora guasto, di corsa lungo le scale. Incrocia la mia vicina d'appartamento con il suo perenne viso grifagno, abbassò la testa e non mi salutò. Ricambiai il non saluto, del resto non sapevo neppure quale fosse il suo nome, la vita nei condomini è asociale, ognuno nel suo box e via.
Fuori la città era grigia, umida, inquinata. Il traffico congestionava la circolazione e impestava l'aria coi gas di scarico.
Di corsa alla metro; feci appena in tempo a salire sul treno. Sembrava di essere in una scatola di sardine, tutti pigiati, pressati, compressi, con gli arti protesi verso le maniglie. Ondate di odori sgradevoli assalirono l'olfatto: sudore, abiti umidi, profumi di poco prezzo, alitate cattive. Oddio, questo era il momento più brutto della giornata.
Ad una fermata il treno si svuotò parzialmente, che sollievo! Ora riuscivo a vedere la mia immagine riflessa sul vetro delle portiere. Un fisico esile, avvolto in un soprabito grigio, valigetta 24 ore che aveva conosciuto tempi migliori, occhiali, il tipico impiegatuccio mezze maniche senza speranza.
Ufficio: il capo ufficio, un tipo massiccio dall'espressione sempre cagnesca, guardò l'orologio, oggi fortunatamente ce l'avevo fatta, per pochi secondi ero in orario...
"Rossi! - latrò il capo - è indietro nel disbrigo delle pratiche! Per oggi voglio il lavoro interamente concluso!".
Piegai la testa e ubbidii.
Ritorno: ormai sera, ero dovuto rimanere al lavoro due ore oltre l'orario per esaurire le maledette pratiche, il treno della metro che mi riportava nel box dell'alveare, pardon, al mio appartamento del palazzo condominiale, semi vuoto.
Riuscii a sedermi e nonostante il riscaldamento della vettura fosse a pieno regime, sentivo il mio animo freddo.
Domani sarà uguale a oggi che era uguale a ieri e che sarà uguale a dopodomani.
Il rollio del treno ed il riscaldamento mi fecero assopire. Mi addormentai.
Un rumore strisciante mi svegliò. Probabilmente era un altro di quei dannati vermacci in cerca di colazione. Mi alzai. Stavo bene, ero in perfetta forma, la ferita causata dall'acido verde era perfettamente guarita e devo dire che ero anche di buon umore.
Era proprio vero, la guida olomediale non aveva mentito, il sonno nei Dungeons era davvero miracoloso.
Una sola inquietudine: la guida non aveva detto che fosse possibile sognare.
Un sogno? Un incubo, più che altro... Tutti pigiati in quell'orribile vettura sotterranea, quella specie di capo che abbaia ordini senza concedere ad alcuno di ribattere per le rime, meno male che ora mi ero svegliato. In cuor mio sperai di non sognare più durante le successive dormite.
Ma era ora di tornare all'azione. Controllai l'efficenza della mia arma, solo il 10% di carica, ma tutto sommato non mi preoccupava troppo. Ero in forma e con l'agilità sarei stato in grado di evitare gli schizzi verdi dei White Worms, più avanti avrei sicuramente trovato cariche di riserva, o, meglio ancora, armi più potenti. Da qualche parte esistevano Fontane della Resurrezione, dove avrei potuto immergere le ossa di Maritya e riaverla così in carne e chip e magari ottenere qualche nuova vita per me (ne avevo ancora due).
Ecco, speravo solo di non fare più brutti sogni durante il sonno.
Fischiettando mi avviai alla battaglia.

VIOLENZA DIGITALE

di Simone Navarra

Ryu si riparò dall'attacco di Bison, ma venne comunque spinto indietro. Sia il giovane guerriero che il dittatore erano quasi al termine delle loro forze, e Ryu sapeva che il combattimento non sarebbe durato ancora a lungo.
Improvvisamente Bison si lanciò a più di tre metri d'altezza e ricadde in piedi sulle spalle di Ryu. Il guerriero accusò il colpo e rovinò al suolo.
- Se mi colpisce un'altra volta è la fine - pensò Ryu rialzandosi da terra.
I due si studiavano, pronti a sferrare l'attacco finale nel momento più propizio ma... il dittatore fece tre rapidi passi all'indietro e un fuoco azzurro lo avvolse completamente.
- La sua tecnica segreta! - il gridò uscì spontaneamente dalle labbra del terrorizzato Ryu
I muscoli del lottatore erano in tensione, spiccò un balzo proprio nel momento in cui Vega si tuffava contro di lui per stroncarlo. La cintura nera stretta intorno alla vita di Ryu sventolò in aria, sbattendo contro il suo kimono bianco e lucente. Il guerriero compì una capriola in aria ed atterrò agilmente proprio alle spalle del suo nemico disorientato a causa del fallimento del suo attacco. "Ah Dou Ken!", gridò, ed una palla di fuoco azzurrino si sprigionò dalle sue mani, saettando in direzione di Vega.
- Non può evitarla! Ormai ho vint...
Lo schermo del Super Nintendo si spense. Ryu e Vega scomparvero in puntino luminoso che si affievoliva lentamente.
- Ma che...!?! - Esclamò Marco facendo cadere il joypad sulla scrivania.
- Ti avevo detto che se non studiavi te l'avrei staccata, la corrente - la madre di Marco irruppe nella stanza - sono stufa di vederti qui a perdere tempo con queste cretinate!
In quel preciso momento qualcosa nella mente di Marco fece "click". Il sottilissimo filo che divideva la realtà dalla fantasia nella sua mente si era spezzato.
- E adesso mettiti a studiare, altrimenti ti fracasso quel maledetto affare giù dalla finestra!!!
Il ragazzo scattò in piedi ed indietreggiò lentamente davanti alla madre, le labbra serrate in una smorfia di odio.
- Sonic Boom! - Urlò, e due lame lucenti esplosero dalle sua mani.

XMAS

di Christian Brioschi

È bello qui.
Mi trovo di fronte a casa mia, tra i rami spogli dei meli del giardino.
Dieci kilometri a nord, oltre la brulla pianura, le braccia di ghiaccio della notte d'inverno si stringono attorno alle iridescenti luci della città.
Il cielo è meravigliosamente terso, straripa di stelle.
Forse l'unica nota stonata è la bassa temperatura.
Credo di aver mal regolato i termostimolatori, durante la fase di programmazione.
"Kris"
Una voce dolce. L'apertura della porta proietta un fascio di luce sull'erba del giardino, e fa brillare la brina condensatasi sugli alberi nudi.
Odo un ovattato rumore di passi alle mie spalle.
Il vento è gelido, le stelle stanno affievolendosi nelle acque scure del cielo.
"Kris"
Provo una sensazione di calore quando lei si stringe a me.
"È freddo, qui. Vieni dentro, ormai si è fatto tardi. Sei fuori da due ore".
Mi agito, l'aria davanti ai miei occhi comincia a tremolare; ho paura di aver commesso un errore.
Poi mi accorgo che ha cominciato a nevicare.
Perfetto.
Sospiro sollevato.
Deve nevicare a Natale, è magnifica la neve.
E nei sogni tutto funziona sempre.
O quasi.
"È troppo fredda la neve, sai?" dico, tastando i candidi fiocchi che striano il mio mondo.
Lei mi tira per un braccio, in direzione della casa.
"Mi pareva di aver regolato in maniera che non risultasse fastidiosa. Invece ho freddo".
Si ferma, una ruga di preoccupazione le increspa la fronte.
La guardo.
È molto bella, i suoi occhi brillano più delle stelle che prima affollavano il cielo e i suoi capelli imbiancati dalla neve

http://www.oldgamesitalia.net/

mandano riflessi di luce azzurra.
Non posso averla creata io, non sono così bravo ad edificare sogni.
Mi sento confuso.
I suoi occhi si inumidiscono.
"Passi così tanto tempo sperimentando le tue simulazioni che non riesci più nemmeno a distinguere la realtà?"
Rabbrividisco.
"La neve... le luci della città..." La mia voce si mescola al gelo del vento.
"Vieni dentro, Kris, ti prego"
Non posso rientrare, lo spettacolo vero deve ancora incominciare.
Sento la testa pulsare furiosamente, non riesco ad essere lucido.
"Kris, ti amo. Se ti importa, rientra con me".
L'aria calda della sua bocca si condensa in un alone di luce fumosa.
La nebbia gelida che mi incrina i pensieri si dirada un poco.
Mi sembra di capire, ora.
No, sono disorientato. Ho forse usato il nuovo algoritmo? Se riuscissi a ricordare...
Lei tace, sottile riflesso di luce tra le ombre del giardino. Poi mi gira le spalle e corre verso l'ingresso della casa.
Mi siedo nel nulla e chiudo gli occhi.
Lo spettacolo è finito.
Forse.

RACCONTI CYBERSPACE

ALONE IN THE DARK

di Marc Gallina

Nemmeno lui sapeva quanto tempo gli sarebbe stato concesso questa volta. Ma fossero stati anche solo pochi secondi, gli sarebbe ugualmente piaciuto. Non aveva mai riflettuto profondamente sulla sua condizione. Preferiva non farlo, era un vicolo cieco. Da qualunque parte avesse osservato il suo stato di stasi, non ne avrebbe ricavato niente. Sì, il suo stato di stasi. È così che si sentiva. Fermo, immobile, inutile. Aveva solo nella propria coscienza il concetto dell'essere. Non capiva quello del non essere, preferiva tenerlo lontano dai propri pensieri. Essere o non essere? Bene o male? Le uniche due cose che aveva. Tuttavia era dai sogni che intuiva e ponderava. Visioni di terre lontane, dimenticate e sepolte, popolate da essenze che nutrivano la sua coscienza. Era schiavo di questi sogni, senza i sogni non era. Andavano, venivano, spesso in un'unica veglia. Poi scomparivano, e a lui non restava che addormentarsi e aspettare per ricreare quelle terre, ripopolarle, volarci dentro, sentire la freschezza del vento, il suo impeto che accarezza l'anima. Stava sognando. Poi il buio. Nell'animo l'ardente speranza di tornare al più presto nei suoi mondi, dove poter sfogare quella sua originale e primitiva intuizione di inutilità. Si addormentò.
Mark tolse il floppy disk dal drive, pensieroso, sognante. Gli piaceva viaggiare dentro quei mondi che erano fuori da ogni realtà terrena, ma che erano tanto reali e concreti nella sua fantasia. Appoggiò l'indice sull'interruttore e pigiò il tasto. Udì un sordo rumore nel momento in cui il video si oscurava. Si fermò a meditare, posando lo sguardo su quella scatola magica che aveva di fronte a sé. Sapeva che presto o tardi sarebbe tornato e avrebbe cominciato una nuova avventura. Andò. All'interno della scatola, qualcosa aveva cessato il proprio sogno e si era addormentata. In attesa di un futuro, felice risveglio.

RACCONTI CYBERSPACE

CRISI DI ASTINENZA

di Gianni Mancini

Cavoli, stavo veramente male. Le mie mani tremavano e non riuscivo a fermarle. La sudorazione eccessiva, il cuore batteva velocemente, troppo velocemente. La sera dovevo passare diverse ore prima che riuscissi ad addormentarmi, ma per lo più passavo le notti in bianco.
E quando riuscivo a chiudere occhio, un incubo dopo l'altro. Dovevo porre fine a questo strazio che durava ormai da tre settimane e che mi stava portando alla distruzione. Le possibilità erano due: recarmi alla frontiera o dal contrabbandiere sotto casa.
Scartai la prima, irrealizzabile: non potevo assentarmi dal lavoro. E la seconda? Era fattibile, ma come avrebbe reagito la mia coscienza ad un atto così illegale? E non dimentichiamo che il prezzo è ormai salito alle stelle...
Ma non ce la facevo più. Una sera, aria trasandata, barba di una settimana, scesi in strada. Mi avvicinai con aria furtiva a un tipo dall'aria altrettanto furtiva. Se non fosse stato per quel dannato blocco della distribuzione... Tutti gli scaffali sono ormai vuoti e si trova in giro solo roba di scarsa qualità. Se non la fanno finita, qui si rischia veramente di brutto. Mi ha visto. Con indifferenza lo guardo, sento il suo alito fetido... Ora, o mai più:
- Quanto vuoi per una scatola di... DISCHETTI VUOTI?

RACCONTI CYBERSPACE

PECCATO!

di Andrea Fontana

Si chiamava Sara. Non riuscivo a dimenticare il suo volto che aveva catturato ormai tutta la mia attenzione e i miei pensieri. Era successo l'altra sera, in una bettola del porto, dove mi trovavo per incontrare un contatto: forse l'agente che mi avrebbe permesso di gettare luce sulla scomparsa di quei documenti governativi e di procedere nel mio gioco.
Ordinai della vodka e mi sedetti: lei stava servendo al tavolo di fronte al mio. Ci guardammo e mi sorrise, accennando un invito ad avvicinarmi.
Capelli neri lisci, lunghi sulle spalle, perfettamente definiti sull'EHRM (Extremely High Resolution Monitor) del mio nuovo sistema di visione ottica (un'evoluzione della vecchia filosofia Voxel), occhi neri, profondi, interrogativi, da congelare i circuiti del mio casco (...e anche i miei!), pelle liscia, chiara, che potevo quasi toccare attraverso i sensori tattili posti sulle dita dei miei guanti di materiale sintetico, un'ombra di rossetto rosso acceso sulle labbra, ben sagomate, invitanti.
Mentre mi avvicinavo non potei fare a meno di notare che portava il distintivo di un'unità beta con inciso sopra il nome SARA4711B. Un'unità beta? Non erano quei vecchi prototipi cibernetici impiegati dai miliziani per compiti secondari? Quelli che furono ritirati quasi subito per "disfunzionamento degli inibitori comportamentali"? Che ci faceva qui un altro di loro? E così bella e affascinante, poi... Era sfuggita allo sterminio della sua specie?

Non so, può darsi, forse un nuovo elemento alla storia, non saprei. Da allora, dall'istante di quel pensiero e di quella visione, non so più nulla, delle unità beta, della vodka, della trama del gioco, della realtà - vera - e nemmeno del cyberspace. Ormai catturato dal suo sguardo e prigioniero di quell'istante, non so più nulla.
L'unica cosa che so è che non finii mai quella partita e nessuna delle successive: ogni volta che indossavo il casco caricavo quella situazione e la rivivevo. Ho addirittura modificato il software del gioco in modo da isolare quell'immagine e darle una nuova vita. Un nuovo gioco, tutto da provare. Così ogni giorno, da allora. Con Sara. Per sempre.

Peccato che tu non sappia nulla di me, nemmeno che io esisto...
Peccato che tu in realtà non esista e che non ci incontreremo mai per davvero...
Peccato che tu sia un'unità beta, cioè, sono costretto a dirlo, nient'altro che una sequenza di numeri nella memoria del mio Virtual System quando carico *The Third Agent*...
Peccato che tutte le volte che ci vediamo, ci parliamo, ci tocchiamo, io indossi un casco e dei guanti...
È un fatto che la mia seconda vita, la mia vita virtuale, è soltanto un gioco. E la prima?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Commodore 64 + 2 joystick + 31 giochi in perfette condizioni a L. 600,000.
Tel. 0547/86299.

VENDO Amiga 500, kickstart 1.3, espanso 1Mb, modulatore TV, joystick Wico Command Control, manuali, giochi e utility a sole L. 450,000 trattabili.
Marcello tel. 0362/ 860588.

VENDO dischetti marchiati 3,5 720 DD vergini ideali per A500/600/1200 ecc. Con spedizione in tutta Italia fino ad esaurimento scorte.
Alberto tel. 02/55192490.

VENDO giochi originali per Amiga, circa 20 titoli tra cui Powermonger, Sensible Soccer, Monkey Island, Espana '92, Wrath of the Demon, Kick Off 2, Shadowlands, ecc., tutti completi di scatole e manuali a L. 15,000 cad. o in blocco a L. 200,000.
Alberto tel. 02/98240836 (possibilmente tra le ore19,00 e le ore 22,00).

VENDO drive per Amiga a L. 100,000 trattabili e i seguenti giochi: Star Control, Hardball II, European Superleage, Daily Double Horse Racing, Micro Prose Soccer, ecc. a L. 10,000 cad. o tutti a L. 50,000. Inoltre Elvira a L. 30,000, Sensible Soccer a L. 30,000 e Football Champ a L. 20,000.
Marco tel. 051/6130298 ore pasti.

VENDO C64 (new) + registratore + 2 joystick + 62 giochi, tutto in buone condizioni a L. 300,000. Annuncio sempre valido.
Alessandro Viganò via Don Marzorati, 2 - 21047 Saronno (Va) tel. 02/9607461 (ore pasti).

VENDO molti giochi originali per Amiga e alcuni per MS-DOS, a prezzi molto favorevoli: Street Fighter II, Risky Woods, Alien III, Zull II, ed altri.
Max tel. 011/4112810 (telefonare a tutte le ore).

VENDO per IBM e compatibili i seguenti giochi originali (comprendenti confezione e manuale): Campaign L. 50,000; Pga Tour Golf L. 30,000; Budokan L. 30,000; Bruce Lee Lives L. 30,000. Dischi da 3 1/2
Fabrizio tel. 02/94966530 (ore pasti).

VENDO moltissimi giochi originali per Amiga, novità, tutti in ottimo stato (es: Lure of Temptress, Cruise for a Corpse, Kyrandia). Inoltre vendo il kickstart 2.0 con confezione e manuali in italiano. Tutto a prezzi convenienti.
Davide tel. 02/315435.

VENDO C64 + registratore + trasformatore + cavo connettore tv + penna ottica (con software) + 1 joystick + 20 cassette per imparare il basic della Jackson (con manuali e confezioni) + giochi tra cui: Dragon's Lair, Out Run, Defender of the Crown, ecc. Tutto a L. 400,000 trattabili.
Andrea tel. 06/87133232 dopo le ore 21,00.

VENDO C64 in perfette condizioni, completo di cavi, registratore, disk drive 1541, stampante Vic-1525 Graphic Printer, emulatore MS-DOS, foglio elettronico Calc-Result, diversi manuali, giochi e joystick a L. 500,000 trattabili. Preferibilmente in zona Torino.
Alberto tel. 011/483477 (dopo le ore 19,00).

VENDO Sound Blaster V2 (come nuova, ancora in garanzia) a L. 250,000 trattabilissimi.
Gian Marco tel. 0376/320773 (possibilmente ore pasti).

SCAMBIO

SCAMBIO giochi (arcade, simulation, animation e adventure) per PC e compatibili IMB.
Luca Calamiti via Jugoslavia, 21 - 58100 Grosseto. Tel. 0564/452178.

SCAMBIO e vendo giochi per A500: Gobliins II (italiano), Monkey Island II, BC Kid, Hook (italiano), James Pond III, Street Fighter II e molti altri.
Nicola Cocco via Bellini, 8/b - 36067 Cassola (Vi) tel. 0424/513476.

CONTATTI

"Realtà Virtuale". Chiunque abbia informazioni sull'argomento (libri, articoli, considerazioni personali, racconti cyberpunk, programmi sia per Amiga che per PC, ecc.) o voglia saperne di più, è pregato di scrivermi. Raccoglierò tutto in un bollettino che spedirò gratuitamente a tutti coloro che mi hanno CONTATTATO!
Luca Mugnaini via delle Selve, 10 - 50018 Scandicci (FI).

Torneo Club Amiga cerca CONTATTI in tutta Italia per organizzare maxi torneo a Sensible Soccer che verrà svolto a Milano in data da stabilire.
Luciano tel. 02/55011932.

Hai un Amiga? Se si, allora entra anche tu a far parte del nuovissimo "Amiga Club 2000". Avrai così accesso a una vastissima biblioteca software in continuo aggiornamento, e potrai usufruire di tutte le vantaggiosissime offerte del Club. Per maggiori informazioni:
Giacomo tel. 02/8376064.

http://www.oldgamesitalia.net/

Lemmings 2 The Tribes™

IN ITALIANO
AMIGA
e
PC

SONO TORNATI!!!

con nuove imprese per un mondo nuovo

- ★ 12 nuovissime tribù di Lemmings, ognuna con un'abilità diversa.
- ★ Sciatori, surfisti, arcieri, . . .
- ★ 256 splendidi colori VGA
- ★ Animazioni esilaranti

Una produzione

ideata da

- ★ Scrolling a 8 direzioni
- ★ Avanzatissimi supporti sonori con voci digitalizzate dei Lemmings
- ★ Fantastica giocabilità e molto, molto di più!!

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

synthetic

U.S. GOLD

LEADER